SALON OYUNLARI

Bu kitap bana na tarafından hediye edilmiştir?............

N ____________________ . __ . __

SALON
OYUNLARI

Kapak düzeni : Etem ÇALIŞKAN
Dizgi - baskı : TAN Matbaası
Kapak baskı : CEM - Zi Matbaası
Basıldığı tarih : 1966 - İstanbul

Kitapçılık Ticaret Ltd. Şirketi Yayınları

SALON OYUNLARI

KİTAPÇILIK TİCARET Ltd. Şrt.

Hazırlıyan : Dikmen GÜRÜN

AKŞAM KİTAP KULÜBÜ Serisi No: **36**

KÜÇÜKLER İÇİN OYUNLAR

Bu bölümde küçük çocuklar ile 8 - 12 yaş arasında olanlar için seçilmiş salon oyunlarından bir kaç örnek sunulmuştur.

SİHİRBAZ

Çok küçükler için seçilmiş basit ve gürültülü bir oyun. Çocukları bir araya toplayarak onlara bir sihirbaz olduğunuzu ve elinizdeki sihirli deyneği salladığınız takdirde hepsini istediğiniz şekle sokabileceğinizi söyleyiniz. Sokmak istediğiniz şekli, deyneği sallarken yüksek sesle söyliyerek çocukların hemen o şekle girmelerini tembih ettikten sonra uçak, tren, otobüs, köpek, inek, at, kurbağa, palyaço, balerin vs. gibi sıfatları sıralamaya başlayınız.

ZIPZIP TAVŞAN

Bu oyun da yine çok küçükler için hazırlanmış olup bir nev'i yarışmadır. Çocuklar çömelmiş olarak ve ellerini başlarının üzerinde kulak gibi tutarak tavşan taklidi yaparlar ve odanın içinde zıplıyarak dolaşırlar.

"Avcı geliyor!" diye seslendiğiniz anda hepsinin oldukları yerde hiç kıpırdamadan durmaları lâzımdır. Ancak "Avcı gitti" dedikten sonra tekrar zıplamağa başlarlar. Hiç hareket etmeden duracakları müddet beş ile on saniyeden uzun olmamalıdır. Bu müddet zarfında sendeleyen veya düşen tavşan oyundan çıkartılır. Hiç düşmeden oyunun sonuna kadar dayanabilen küçük tavşan ufak bir hediye ile mükâfatlandırılır.

HALKA BULMA

6 ile 10 yaş arasındaki çocuklar için tertiplenmiş sessiz bir oyundur. Bu oyun için gerekli şeyler uzunca bir cisim ve bir perde halkasıdır. Biri hariç bütün çocuklar bir halka halinde yere otururlar. Ayakta kalan çemberin içine alınarak gözleri sıkıca bağlanır ve yirmiye kadar saymağa başlar. O sayarken yine bağlanarak bir daire şekline getirilen sicimden halka geçirilirken ele dolaşır. Ayakta duran yirmiye geldiği zaman gözündeki bağı çıkartarak halkanın kimin elinde olduğunu söyler. Eğer tahmini doğru çıkarsa yüzüğü elinde tutan arkadaş onun yerine ebe olur yanılırsa yine ebeliğe devam eder.

ASIK SURAT

5 - 8 yaş arasındaki çocuklar için tertiplenen bir 'saçma' oyun. Çocuklar birbirlerine yakın yakın oturarak bir daire meydana getirirler. İçlerinden biri oyuna başlar. Sağ tarafında oturan arkadaşına dönerek ya komik bir hareket yapar, ya burnunu gıdıklar. Gaye karşısındakini konuşturmak veya güldürmektir. Aynı şeyi o arkadaş da yanındakine yapar ve oyun bu şekilde devam eder. Gülen, hatta hafif tebessüm eden oyundan çıkartılır. Hiç bir hareket yapmadan kalabilen 'asık suratlı' ilân edilir ve bir mükâfat kazanır.

HAZIR MISIN KURT AMCA?

5 ile 8 yaş arasındakiler için hem bahçede hem içerde oynanabilecek hareketli bir oyun. Çocuklardan birisi Kurt Amca olur ve diğerlerinin meydana getirdiği bir direnim ortasında durur (daire fazla büyük olmamalıdır, bir kol boyu genişlik kâfidir). Çocuklar hep bir ağızdan 'Hazırmısın Kurt Amca' diye sorarlar. Kurt

'Hayır, daha gömleğimi giyiyorum' veya 'Hayır, daha pantalonumu giyiyorum' gibi cevaplar vererek bir yandan da söylediği şeyin taklidini yapar. Bu sorgu cevap bir kaç kere tekrarlandıktan sonra Kurt Amca 'Evet, hazırım' diyerek birdenbire çocukların üzerine saldırır. Hepsi bir tarafa kaçarlar. Bir duvara dokunmadan önce kurt tarafından yakalanan oyundan çıkar. Yakalanmayan son oyuncu ikinci seferde Kurt Amca olur. İlk defa yakalanan da arzuya göre ikinci oyunda Kurt Amca yapılabilir.

ZİNCİR OYUNU

8 ila 10 yaş arasındakiler hatta her yaşta kimseler tarafından oynanabilecek zevkli bir oyun. Birinci oyuncu bir şehir ismi söyler, meselâ, Ankara. İkinci oyuncu birinci şehrin son harfi ile, yâni 'a' ile başka bir şehir söyler, Antep gibi. Üçüncü oyuncu 'p' ile başlayan bir şehir bulmak zorundadır. Oyunda bir şehir iki defa tekrar edilmez, ve şehir ismi bulamayan oyuncu üçüncü seferde oyundan çıkartılır.

NE DÜKKANI?

Oyunculardan biri odadan dışarı çıkartılır. İçerdekiler ne dükkanı olacaklarına karar verirler. Meselâ manav olabilirler. Sonra hepsi bir sebze veya meyva ismi benimseyerek (havuç, patates, karnıbahar vs) dışardaki oyuncuyu içeri çağırırlar. Lider olarak seçtikleri arkadaşlarının işareti üzerine sırayla hangi sebze veya meyvayı benimsedilerse sırayla söylerler. Ebe, bu isimlerden ne dükkânı tuttuklarını bulmağa çalışır. Eğer üçüncü isimden sonra tahmin edemezse cevap arkadaşları tarafından verilerek tekrar dışarı çıkartılır, ve ikinci oyun için yeni bir dükkan seçilir.

HANGİ MESLEK?

Yukardaki oyunun aynıdır. Yalnız burada dükkan yerine bir meslek seçilerek bununla ilgili kelimeler bulunur. Eğer öğretmen tutuldu ise 'cetvel', 'kitap' 'tahta', 'Tarih' ve benzeri kelimeler seslenilir. Doktor için 'derece', 'ilâç' 'rontgen', 'muayene' vs kelimeler sıralanır.

KURT VE CİVCİVLER

Küçük çocuklar için tertiplenen ve oldukça geniş bir alan üzerinde oynanan bu oyunda bir Kurt seçilir. Çocuklardan birisi de tavuk olur ve civcivlerini yâni diğer çocukları gezdirmeğe çıkartır. Kurt bir köşede avlarının üzerine atlamağa hazır bekler. Tavuğun gözü daima kurtun üzerindedir; eğer kurtun hücuma geçeceğini önceden görürse hemen "çökün" diye bağırır ve civcivler oldukları yere çömelirler. Çömelmeden önce kurt tarafından yakalanan oyun dışı bırakılır. Bu tek bir civciv kalıncaya kadar devam eder ve ikinci seferde kurt o olur.

TAHMİN YÜRÜTME VE PROBLEM ÇÖZME

Büyükler için tertiplenen bu oyunların amacı genellikle misafirleri birbirlerine kaynaştırmak, konuşma mevzuları bulmaktır.

NERESİ OLDUĞUNU TAHMİN EDİN

Geniş bir kâğıt üzerine on onbeş kadar çeşitli memleketlerden alınmış kartpostalları yapıştırınız (herkes tarafından tanınabilecek yerler olması tercih edilir) ve her birini numaralayınız. Misafirler geldikleri zaman birer kâğıt ve kalem vererek resimleri tetkik etmelerini ve numaraların karşılarına nereye ait olduklarını yazmalarını söyleyiniz. Bütün misafirler bu işlemi tamamladıktan sonra doğru cevapları veriniz. Resimleri tekrar tetkik etmeleri için elden ele dolaştırırken misafirleriniz muhakkak bu konu üzerinde fikir yürütecek, eğer varsa kendi seyahat intibalarını anlatacak, tatlı bir sohbete dalacaklardır.

HANGİ ÇİÇEK OLDUĞUNU TAHMİN EDİN

Aynı şey kâğıt üzerine manzara kartları yerine renkli çiçek resimleri yapıştırmak suretiyle de yapılabilir.

KİM SÖYLEDİ

Bu hem bir oyun hem de bir nev'i test mahiyetindedir. Bir kâğıt üzerine on onbeş meşhur söz yazınız. Oyuncular bu sözlerin kimlere ait olduğunu bulmağa çalışırlar ve tahminlerini ayrı kâğıtlar üzerine yazarlar, sonra cevaplar karşılaştırılarak doğrular bulunur. Misâl: "Bekle ve Gör" (Asquith), "Arkadaşlar, Romalılar ve Köylüler" (Mark Anthony), "Zincirlerimizden başka kaybedecek şeyimiz yok" (Rousseau), "Ne kadar iyi bir çocuğum ben" (Jack Horner)...

DOKUNMA HİSSİ

Gündelik, herkes tarafından bilinen ufak eşyaları bir torbaya veya kalın bir çorabın içine koyunuz (çorap içini göstermemelidir). Misafirler sadece dokunma hassaları ile bu eşyaların ne olduğunu tahmin ederek yazarlar ve sonunda yine doğru yanlış cevaplar karşılaştırılır. Yumurtalık, ruj kapağı, ufak bir patates, şişe mantarı, kâğıt tutacağı, tırnak fırçası, törpü, bigudi vs. gibi ufak tefek şeyler kullanılabilir.

İPİN UCU KİMDE

Gençler arasında verilen partilerde kız ve erkek misafirleri kaynaştırmak için tavsiye edilen bir oyun.

Erkek misafir sayısına göre birer yumak ince sicim alınız. Sicim yumaklarının bir uçlarını tutarak diğer uçları erkeklere veriniz. Erkekler bu sicimleri gelişi güzel bir eşyanın etrafında dolaştırdıktan sonra (koltuk, masa bacağı, abajur vs. gibi) odadan dışarı çıkarak sicimlerin uçları ellerinde beklemeğe başlarlar. Bu kere sizin elinizdeki uçları gelişigüzel kız arkadaşlarınıza dağıtarak yumak yapa yapa dışarı çıkmalarını söyleyiniz. Böylelikle kızlar dışarıda bekleyen sürpriz kavalyelerinin yanına gidecektir. Bu şekilde çift teşkil eden arkadaşlarınızı hemen dansa davet edebilirsiniz.

ÇEŞİTLİ YARIŞMALAR

Bu başlık altında toplanan oyunların hemen hepsi, çok küçükler hariç, her yaş ve durumda oynanabilecek mahiyettedirler.

HEYKELTRAŞLIK

10 yaşından yukarı olanlar arasında tertip edilebilinecek bir yarışmadır. Oyuncular bir masanın etrafında oturtularak önlerine bir tabak içinde büyük bir patates, bir bıçak, 6 kibrit çöpü, bir kaç sap renkli yün ve selofon kâğıdı konur.

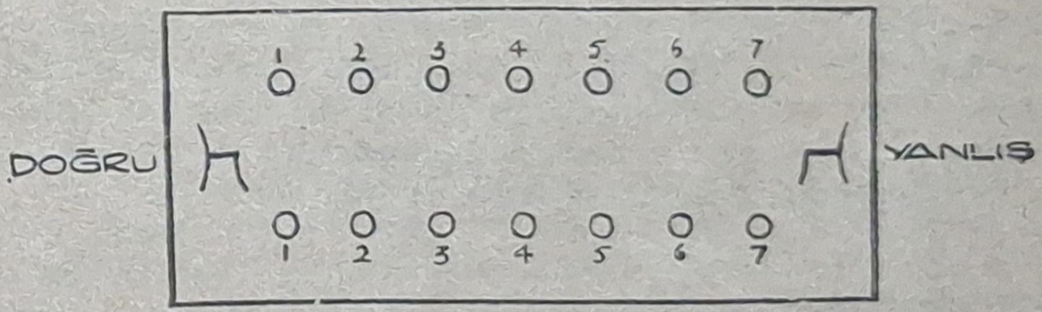
Arzuya göre 10 veya 20 dakika içersinde yarışmacılar bu malzemeleri kullanarak orijinal, artistik bir şekil meydana getirmeğe çalışacaklardır. Müddet dolduktan sonra en başarılı yarışmacı seçilir.

FİLDİŞİ OYMACILIĞI

Bu oyunda da yine bir masa çevresine oturan oyunculara ufak bir bıçak veya törpü ile beyaz tebeşir çubukları verilir. 15 dakika içersinde yarışmacılar tebeşir üzerine cazip bir şekil oymak zirundadırlar.

DİOR MODASI

Kadınlı erkekli gruplar arasında tertiplenen zevkli bir yarışmadır. Her çifte bütün bir gazete, makas ve 1 kutu toplu iğne verilir. 10 dakika içersinde erkekler bu gazeteden bir elbise biçip, iğneleyip eşlerine giydirirler. Oyuna katılmayanlar en güzel elbiseyi seçerek sahibini mükâfatlandırırlar.



(Şekil: 1)

YANLIŞ DOĞRU

Takım halinde iki grup kurulur. Her gruba 6 ile 8 kişinin düşmesi tehcih edilirse de daha az veya daha çok sayıda oyuncu ile de oynanabilir.

Takımlar birbirleriyle yüz yüze gelecek şekilde yere veya iskemlelere otururlar. Karşılıklı iki oyuncu aynı numarayı almak üzere hepsi 1'den başlamak üzere numaralanır. Takımların iki ucuna birer iskemle konur. Bunlardan biri "yanlış" diğeri "doğru" iskemlesidir. (Şekil: 1)

Yarışma dışı olan bir misafir numaralardan birini çağırır, meselâ, "5" ve akabinde bir cümle söyler. Bu cümle ya yanlış ya da doğrudur (New York Amerika'nın merkezidir..., gibi) iki takımın da "5" numaralı yarışmacıları cümlenin yanlış mı doğru mu olduğuna hemen karar vererek eğer yanlışsa "yanlış" doğruysa "doğru" iskemlesine koşarak otururlar. İskemleye ilk oturan takımına 1 puan kazandırır. En çok puan alan takım oyunu kazanır.

YUMURTA OYUNU

Çok konuşmalı fakat hiç hareketsiz bir oyundur. Eşit sayıda iki takım karşılıklı oturur. Hangi takımın oyuna başlıyacağını kararlaştırmak için yazı-tura atıldıktan sonra kazanan grubun başkanı 'E', 'G', 'G' harfleriyle başlayan üç kelime söyler, meselâ, "Ekmek', 'Gemi", "Garson".

Karşı takımın kaptanı da yine aynı harflerle üç kelime söyler; "Elma", "Gazoz", "Gazete" gibi. Bu defa karşı takımın ikinci oyuncusu aynı şeyi yapar ve kelime bulma yarışması devam eder. Bir kelime birden fazla kullanılmaz ve 20 ile 30 saniyeden fazla düşünen yarışmacı oyun dışı bırakılır. Oyun bir takımın bütün yarışmacıları saf dışı bırakılıncaya kadar devam eder. Hangi taraf daha kalabalıksa o taraf yarışmayı daha da zorlaştırmak için verilen bu üç harf ile başlıyan kelimelerden bir cümle kurulması da istenebilir: "Ekmeği Garson Getirdi" gibi.

DÜZ ve ÇAPRAZ

10 ve daha yukarı yaştakiler için tertiplenen sessiz bir yarışma. Oyuncular iki takıma ayrılırlar "Düzler" ve "Çaprazlar".

Üçer kişilik sıralar halinde dokuz iskemle ard arda dizilir. Hangi takımın başlıyacağı için yazı-tura atılır.

Kazanan takımın 1 numaralı oyuncusu iskemlelerden birine oturur, arkadan ikinci takımın 1 numarası gelir. 2 numaralar da buna bağlı olarak 1'leri takip eder. Her iki takımın da amacı, bir

sıraya kendi gruplarından üç oyuncusunun oturmasını sağlamaktır. Oyun hiç konuşmadan, fıslaşmadan oynanmalıdır.

KAŞIKLI TOP YARIŞMASI

İkişer kişilik bir kaç takım arasında yapılan bir yarışmadır.

Her oyuncuya iki çay kaşığı ve 1 pinpon topu verilir (top yerine büyücek bir bilye veya ufak bir patates de kullanılabilir). Çiftler birbirlerinden dört beş adım mesafede yüz yüze dururlar. Hepsinin sağ ellerinde içinde top bulunan kaşık, sol ellerinde de boş olanı vardır.

Yarışmacılar, ayaklarını oynatmadan, eşlerinin toplarını kendi kaşıklarındakini düşürmemeğe dikkat ederek, düşürmeğe çalışırlar. Kollar serbestçe istenilen yöne kaçırılabilir, vücudun üst kısmı istenildiği gibi kullanılabilir, önemli olan ayakların oynamamasıdır.

Her takımın galipleri birbirleriyle karşılaşarak tek kalana kadar oyuna devam edebilirler. Veya önceden kararlaştırılmış bir puanı dolduran oyuncu (her top düşürme 1 puan olarak alınırsa meselâ 6 puan dolduran kazanacaktır) birinci ilân edilir.

GÖZÜ KAPALI PATATES YARIŞI

Her yaşta kimsenin oynayabileceği bir oyundur. Her yarışmacıya bir torba ve patates, fındık, düğme gibi dört ufak şey verilir.

Yarışmacılar bir duvar dibine veya bir çizginin üzerine diz çökerler. Ellerindeki kese kâğıtlarını çizginin berisine yanlarına koyarlar. Önlerine, dört beş adım uzaklarına bu dört ufak madde aralıklı bir şekilde yerleştirildikten sonra hepsinin gözleri sıkıca bağlanır.

Başlama işaretinin verilmesiyle yarışmacılar diz çökmüş vaziyette kendi önlerindeki birinci maddeyi bulup çizginin berisindeki kese kâğıdının içine koyarlar (eğer kese kâğıdını bulabilirlerse); sonra tekrardan el yordamıyla, sürünerek ikinci maddeyi bularak aynı şekilde torbaya koymağa çalışırlar; bunu üç ve dört takip eder.

Dördünü de doğru olarak bulup torbasına yerleştiren ilk oyuncu yarışmayı kazanır.

Genellikle gözleri kapalı yarışmacılar yanlarındaki arkadaşlarının objelerini alırlar, yanlış torbalara yanlış şeyler koyarlar ve tabii seyredenleri epey güldürürler.

MENDİL OYUNU

7 yaşından yukarı ve oldukça kalabalık gruplarda oynanan hareketli bir oyundur. Oyuncular, bir haç şeklinde sıralanmış eşit sayıda iskemlelere arka arkaya otururlar. Ayakta kalan bir oyuncu bu haç'ın etrafında, elinde bir mendil, daire çizerek dolaşır ve mendili gizlice haç'ın kollarını teşkil eden dört sıradan birinin en sondaki iskemlesinin arkasına bırakır. Bunu fark eden oyuncu ve sıra arkadaşları hemen yerlerinden fırlayarak ters yönde bir daire çizerek yine yerlerine döner ve bir iskemle kaparlar. Bu kapışma sonucu bir oyuncu ayakta kalır, çünkü onun yerini ebe almıştır. Ayakta kalan mendili alarak ebe olur ve aynı şeyi tekrarlar.

"SAÇMA" OYUNLAR

GİYİNME YARIŞI:

Çoğunlukla gençler ve daha yaşlılar arasında oynanabilecek oyundur. 5-6 kişilik takımlar kurulur. Her takımın karşına içinde eski giyecek eşyaları bulunan bir sepet konur. Her sepetteki kıyafetlerin aynı olması şarttır (yâni birine sabahlık diğerine elbise konamaz). Eski şapkalar, eşarplar, eski gecelikler, pijamalar, eski botlar vs. gibi.

Oyun başlar başlamaz her takımın başkanı kendi sepetinin başına koşarak giyinmeğe başlar. Orada ne varsa hepsini giydikten veya taktıktan sonra elinde boş sepet takımının etrafında koşar ve yine sepeti eski yerine koyarak bu sefer de hızla soyunmağa başlar ve tamamlanınca geri takımına koşarak ikinci yarışmacıya dokunur, sepetin başına koşan ikinci de aynı şeyleri tekrarlar.

Pek tabii, kazanan takım giyinip soyunmayı en önce bitiren takımdır.

BALON DANSI

Yine gençler arasında tertiplenen bir nev'i dans müsabakasıdır. Oyuna katılan kızlara ve erkeklere birer balon verildikten

sonra kızlar içerde oğlanlar dışarda kalmak suretiyle el ele tutuşarak bir daire çizerler. Kızlar önlerine düşen erkeklerin damları olurlar ve ağır tempoyla başlayan müziğe uyarak dans ederler. Müzik yavaş yavaş hızlanır, çiftler dizlerinin arasına sıkıştırdıkları balonları düşürmeden bu tempoya uymak zorundadırlar. Balonu düşüren eşiyle birlikte oyundan çıkartılır.

PABUÇ BAĞI

Yine çiftler için hazırlanmış basit bir "saçma" oyun. Oyuncular bir kız bir erkek olmak üzere yan yana konmuş sandalyelere otururlar. Erkekler eşlerinin sağlarındadırlar. İşaret verilir verilmez erkek eşinin sol ayakkabısını çözüp yeniden bağlamaya çalışırken eşi de onun sağ pabucunun bağlarını açarak yeniden geçirip bağlamağa gayret eder. Bu işlem yapılırken kimse iskemlesinden kalkmamak ve ayaklarını oynatmamak zorundadır.

UN ÇUVALI

Özellikle erkek gönüllüler için hazırlanmış bir oyundur. Yere genişçe bir toz bezi (gazete kâğıdı) sererek orta yerine yarısına kadar un dolu bir kâse koyunuz. Unun içine, 6-7 tane, önceden yıkayıp kuruladığınız beşer kuruşlukları karıştırınız. Gönüllü erkekleri tek tek kâsenin başına davet ederek meselâ iki dakikada, kaç tane beş kuruşluk çıkartabileceklerini sorunuz. Fakat önemli olan bu kuruşları elleriyle değil dişleriyle çıkartmalarıdır!

Fazla kafa yormıyan gönüllü başını un kâsesinin içine daldırmakta geç kalmıyacaktır; zekî bir oyuncu ise hafif hafif unları üfliyerek beş kuruşlukları meydana çıkartacak ve diğeri gibi una bulanmadan dişleriyle bunları tutacaktır.

BEBEĞİN YATMA VAKTİ

Eşit sayıda iki veya daha fazla takım kurulur. Takımlar yan yana sıralanırlar. Her sıranın karşısına üzerinde bir mum, bir kutu kibrit, bir bebek veya oyuncak ayı, bir şal veya büyücek bir bez bulunan bir iskemle konur.

Başlama işareti verilince her takımın ilk oyuncusu iskemleye koşar mumu yakar, bebeği ya şala ya beze sarar; sonra bir elinde

yanan mum diğerinde kundaklı bebek kendi takımının etrafında bir tur atar, tekrar iskemlesine giderek mumu söndürür yerine bırakır, bebeğin kundağını açar ve herşeyi yerli yerine bırakarak koşa koşa dönüp ikinci arkadaşına vurur. Aynı şeyi ikinci oyuncu yapar. Hangi takım daha çabuk bitirirse o kazanır. Eğer koşma sırasında mum sönerse oyuncu tekrar baştan başlamak zorundadır.

VENTRİLOG

Üç-dört çift arasında oynanan başka bir "saçma" oyun örneği.

Oyunda , her kıza ve her erkeğe sualler sorulur, fakat eğer sual erkeğe tecvih edildi ise cevabını kız verecek, eğer kıza soruldu ise erkek cevap verecektir. Verilen cevaplar sual sorulana değil bu cevapları verene uygun olmalıdır. Meselâ erkek oyuncuya "Vücut ölçüleriniz nedir" diye sorulduğu zaman kız "92, 58, 92" diyecektir. Veya kız'a "Kaç günde bir traş olursunuz" gibi bir soru sorulduğunda erkek "Her sabah" diyecektir.

Sorular çok çabuk çabuk sorulmalı ve bir kız bir erkek sırasını takip etmemelidir. Bir kişiye üst üste bir kaç soru birden sorulabilir.

DÖĞÜŞ

Yine erkek gönüllüler için güzel bir 'saçma' oyun. İki gönüllü yüzü koyun yere yatarak aralarında iki kol boyu mesafe bırakırlar (kollarını yanlara uzatırlar) ve birbirlerinin sol ellerini sıkıca tutarlar. İkisinin de gözleri bağlanır ve sağ ellerine bükülmüş birer gazete verilir.

Bir tanesi "Oradamısın Archibald?" diye (başka isim de olabilir) ötekine sorar. Archibald "Evet" der ve bunun üzerine soruyu soran sağ elindeki gazete rulosu ile arkadaşını dövmeğe çalışır. Tabii öteki dayak yememek için kaçacaktır. Oyun süresince ikisi de ellerini bırakmamak zorundadırlar. Sonra Archibald "Oradamısın Marmaduke?" diye sorarak Marmaduke'ı dövmeye çalışacaktır.

Eşine üç darbe indirebilen ilk oyuncu savaşın galibi ilân edilecektir.

BİLMECELER, PROBLEMLER, KELİME OYUNLARI

HARF SIRASI DEĞİŞTİRME

Misafirlerinize öyle bir kelime söyleyiniz ki beş dakika içerisinde o kelimedeki harflerin yerini değiştirerek yeni bir kelime bulabilsinler. İlk bakışta basit bir örnek; 'KARA' kelimesi 'Arka' şeklinde değiştirilebilir.

TOPLAMA

Belki yirmi kişiden ondokuzunu şaşırtabilecek bir hesap oyunu. Ufak bir kâğıdı akordiyon gibi katladıktan sonra her kat yerine sırayla şu sayıları yazınız: 1000, 40, 1000, 30, 1000, 20, 1000, 10.... Bunları karşınızdakine teker teker okuyarak siz okudukça yüksek sesle toplamasını söyleyiniz. Oldukça kolay gelmesine rağmen hemen hemen hiç yanlış yapmayan çıkmayacaktır.

DÜŞÜNÜNÜZ

İki adam bir şehire on mil mesafeden arabalarını sürmeğe başlar. Birinci şöför, saatte 30 mil süratle, onuncu mil taşından be-

şinci mil taşına kadar gelir. İkinci söför de beşinci mil taşından birinci mil taşına kadar yine 30 mil hızla sürer arabasını. Her ikisi de aynı hızla gitmelerine rağmen ikinci birinciden daha çabuk ulaşır yerine. Nedeh?

CEVAP:

Onuncu mil taşından beşinci mil taşına kadar olan mesafe 4 mildir. Beşinci mil taşından birinci mil taşına kadar olan mesafe ise 4 mildir.

★

Yarım mil uzunluğunda bir tren saatte 60 mil sürat yapıyor, ve yarım mil uzunluğunda bir tünele giriyor. Trenin tünelden çıkması kaç dakika sürer? (*Cevap:* 1 dakika)

★

Arkadaşınıza üç haneli bir rakkam yazmasını söyleyiniz. Sizin, yazılan rakkamı görmemeniz şarttır. Meselâ, sayı 634 olsun diyelim.

Şimdi sayıyı ters çevirerek yazmasını ve küçüğü büyükten çıkartmasını söyleyin: 634 - 436. Geriye 198 kalır. Çıkartmayı yaptıktan sonra elde edilen rakkamın son sayısının ne olduğunu sorunuz. Bu örnekte 8'dir Kalanın 198 olduğunu hemen söyliyebilirsiniz.

Bunun nasıl bulunduğunu açıklayalım: Ortadaki sayı daima 9'dur. Birler ve yüzler hanesinin toplamı daima 9 çıktığına göre birler hanesinin 8 olması yüzler hanesinin 1 olması demektir.

★

Bir tuğla 5 kilo ve yarım tuğla ağırlığında ise birbuçuk tuğlanın ağırlığı nedir? (15 kilo)

★

Bir çiftçi 100 liraya 100 tane hayvan alıyor. Domuzların her biri 5 lira, koyunlar 3'er lira, tavşanlar ise 10'ar kuruş Her birinden kaçar tane satın almıştır bu çiftçi? (10 domuz, 2 koyun ve 88 tavşan).

Eğer arabanızı evden deniz kenarına saatte 20 mil hızla, deniz kenarından eve ise saatte 40 mille sürüyorsanız ortalama süratiniz nedir? (26 2/3 m).

PROBLEMLER

Tom ve Jak 80'er kilo ağırlığındadırlar. Amcaları ile babaları ise 160'şar kilo gelmektedirler. Bir gün dördü birden sadece 160 kilo yük taşıyabilecek bir salla nehrin bir kıyısından ötekine geçerler. Sal batmadan bunları nasıl taşıyabildi?

CEVAP:

Önce Tom ile Jack geçerler. Jack salı geri döndürerek sahile çıkar. Baba tek başına sala binerek karşıya geçer. Tom salı tekrar öteki kıyıya götürerek Jack'la beraber döner. Jack yine karşı kıyıya döner. Amca tek başına binerek geçer. Tom salı alarak Jak'a gider ve iki kardeş birlikte karşıya geçerler.

★

Bir çiftçi bir kıyıdan ötekine bir sandalla bir tilki, bir kaz ve bir çuval buğday geçirmek ister. Fakat sandal sadece kendisini ve bu üç şeyden birini taşıyabilecek kapasitededir. Hepsini tek tek taşımağa kalksa; kendi sandaldayken tilki kazı kaz da buğdayı yiyecek. Çiftçi hiç birine zarar getirmeden bunları karşıya nasıl geçirir?

CEVAP:

Önce kazı karşıya geçirerek geri döner. Bu defa tilkiyi geçirir fakat dönüşte kazı yanına alır. Buğday

çuvalını geçirerek tilkinin yanına bırakır ve tekrar dönerek kazı da geçirir.

★

Talime çıkan askerler geçmeleri gereken geniş bir nehir kıyısına inerler. Kıyıda duran sandalda iki çocuk vardır. Sandal ya çocuk ya da bir asker taşıyabilir. Askerlerin hepsi karşı kıyıya nasıl geçerler?

CEVAP:

Önce iki çocuk geçerler. Çocuklardan biri sandalı geri götürür; bir asker geçer, çocuk tekrar sandalı öbür tarafa geçirir bütün askerler tek tek geçene kadar aynı şey devam eder.

★

8, 5 ve 3 galon su alabilecek üç küp var. 8 galonluk ağzına kadar su ile dolu Bu küpten 5 galonluk olana tam 4 galon suyu nasıl aktarabilirsiniz?

CEVAP:

Önce 8 galonluktan 5 galonluğu doldurunuz. Şimdi 5 galonluktan 3 galonluğu doldurun. Bu ortada 2 galon bırakır. 3 galonluktaki suyu 8 galonluk küpe boşaltarak 5 galonlukta kalan 2 galon suyu da 3 galonluk küpe aktarınız. 5 galonluğu 8 galonluktan doldurunuz. Şimdi de içinde 2 galon su bulunan 3 galonluk küpü 5 galonluktan doldurunuz. 5 galonluk küpte 4 galon kalır.

A,B,C ile F, E, D, gemileri dar bir kanalda karşılaşırlar. Her iki grubun da yolarına devam etmeleri şart, fakat kanal iki geminin yan yana geçemiyeceği kadar dar. Sadece bir yerde genişçe bir çıkıntı var. Gemiler yollarına nasıl devam edecekler?

CEVAP:

İkinci grubun birinci gemisi (F) havuz gibi çıkıntıya girer. A, B ve C, E ile D'ya iyice sokulana kadar

ilerliyerek çıkıntıyı geçerler. F o çıkıntıdan çıkarak dar kanala girer ve yoluna devam eder. A, B, C geri giderek E'nin havuza girmesine müsaade ederler, sonra tekrardan D'ye yaklaşarak E'nin çıkmasına yol açarlar D gemisi için de aynı şekilde manevra yaptıktan sonra kendileri de aksi yöndeki yollarına devam ederler

Sekiz tane on kuruşluğu yan yana diziniz. Problem; bunları iki iki üst üste getirmek suretiyle dört çift teşkil etmektir. Yalnız, mühim olan; her on kuruşluğun iki atlıyarak ötekinin üzerine binmesidir ve her on kuruşluk sadece bir kere yerinden oynatılır.

1 2 3 4 5 6 7 8
— — — — — — — —

CEVAP:

4'ü 7'nin üzerine koyunuz *1'i 3'ün üzerine koyunuz*
6'yı 2'nin üzerine koyunuz *5'i 8'in üzerine koyunuz*

★

Üç on kuruşluğu yazı tarafını yukarı getirerek yan yana diziniz. Bir boş bırakarak üç on kuruşluğu daha tura yüzü yukarı gelmek suretiyle yan yana koyunuz.

Y	Y	Y	Boş	T	T	T
1	2	3	4	5	6	7

Problem: Paraların yerini o şekilde değiştirebilmek ki turalar 1, 2, 3 ün yazılar da 5, 6, 7 nin pozisyonuna geçsinler. Paralar boş kalan yere konabileceği gibi yer de atlıyabilirler. Yalnız tek dikkat edilecek nokta yazı'ların sadece sağa turalarının da sadece sola hareket edebilecekleridir.

CEVAP:

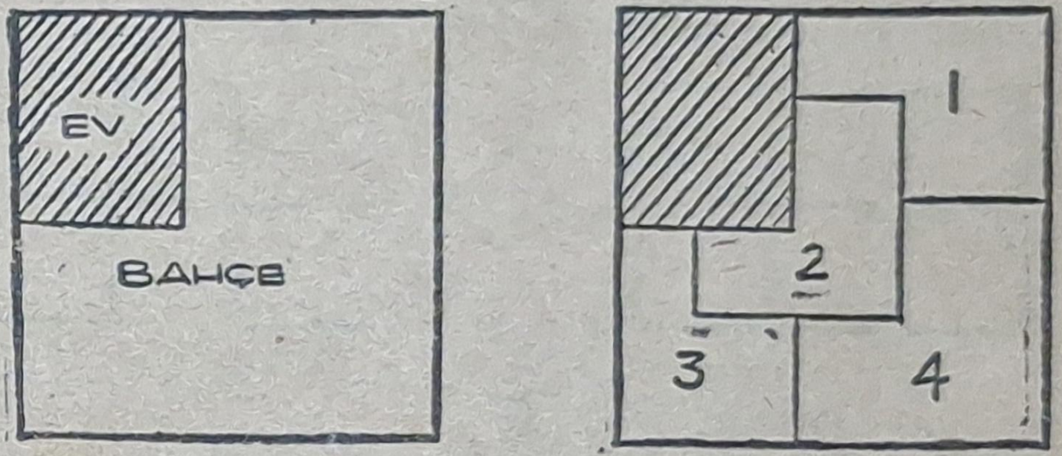
3'ü 4'e geçirin *1'i 2'ye geçirin* *4'ü 6'ya geçirin*
5'i 3'e geçirin *3'ü 1'e geçirin* *2'yi 4'e geçirin*

6'yı 5'e geçirin	*5'i 3'e geçirin*	*3'ü 2'ye geçiirin*
4'ü 6'ya geçirin	*7'yi 5'e geçirin*	*5'i 3'e geçirin*
2'yi 4'e geçirin	*6'yı 7'ye geçirin*	*4'ü 5'e geçirin*

★

Bir babanın aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi bir bahçesi ve evi var. Baba bu bahçeyi ne şekilde bölsün ki dört oğluna da eşit miktarda arazi parçası düşsün?

★



(Şekil: 2)

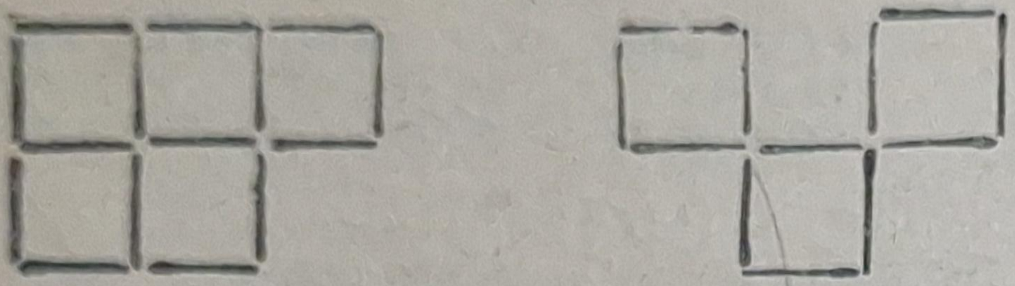
Bir çiftçi 100 koyununu 50 tane parmaklık kullanarak yaptığı ağıl'ın içine koyar. Sonra 100 koyun daha satın alır. Fakat 200 koyunu içine alması için ağılını genişletirken sadece iki fazla parmaklık kullanır. Bunu nasıl yapabildi.

CEVAP:

Çiftçinin ilk yaptığı ağıl dar ve uzun bir ağıldı. Her iki tarafta 24 parmaklık ve bunları birleştirmek için her iki başta birer parmaklık kullanmıştı. 200 koyun için uzunlamasına koyduğu parmaklıkların mesafesini iki misline çıkarttı ve dolayısıyla genişliyen uçları birleştirmek için birer parmaklık fazla kullandı.

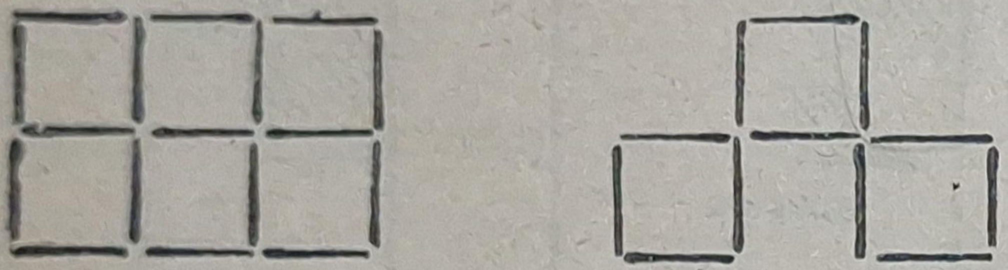
★

15 kibrit çöpü kullanarak 5 kare yapınız. Şimdi 3 kibrit çöpünü kaldırarak geriye 3 kare bırakınız. (Şekil: 3)



(Şekil: 3)

17 kibrit çöpü ile 6 kare yapınız. Şimdi 5 kibrit çöpünü alarak geriye 3 kare bırakınız. (Şekil: 4)



(Şekil: 4)

1) 3 7 12 18 25 ?
2) A E I M ?

1'inci örnekte 25'den sonra gelecek olan sayının ne olabileceğini 2'inci de de M'den sonra gelecek harfin ne olacağını bulunuz.

CEVAP:

Biraz düşünüldüğü takdirde 1'inci örnekte sayıların şu şekilde elde edildiği görülür.
3+4=7, 7+5=12, 12+6=18, 18+7=25 Şu halde yeni sayı 25+8=33 olacaktır.

2'inci örnekte ise dikkat edilirse her harf arasında üç atlandığı görülür. 'A' (B C D) — 'E' — (F G H) — 'I' — (J K L) — 'M' Şu halde 'M' den sonra (N O P) — 'Q' gelecektir.

Buna benzer diğer örnekler:

1.	20	30	29	40	38	60	57	?	....	(70)
2.	2	3	7	16	32	?		?	....	(57)
3.	1	4	9	16	25	36		?	....	(49)
4.	A	B	C	D	G	K	P	?	....	(V)
5.	I	L	H	K	G	J		?	....	(F)
6	AC	BD	CE	DF	EG			?	....	(FH)

KÂĞIT KALEM OYUNLARI

Soyadı oyunu

Tanınmış şahsiyetlerin (siyaset adamı, sanatçı, sporcu vs.) listesini çıkartınız. Listeyi yaparken bu şahısların ilk isimlerinin baş harflerini yazmayı unutmayın. Sonra, bu listeden istediklerinizin soyadını okuyun. Arkadaşlarınız bu kişilerin adlarını doğru buldukları nispette 1 ya da 2 (arzuya göre) puan alacaklardır. İstendiği takdirde soyadla birlikte baş harfler de verilebilinir.

Meselâ:

D. D.	Eisenhover	Dwight David Eisenhower
J. S.	Bach	Johann Sebastian Bach
N. S.	Khruschev	Nikita Sergeyerich Khrushchev
W. L. S.	Churchill	Winston Leonard Spencer Churchill
T. A.	Edison	Thomas Alva Edison

★

Kitap ve yazar testi

Tanınmış kitap isimlerini okuyarak arkadaşlarınıza yazarlarının kim olduklarını sırayla yazmalarını söyleyiniz.

Rebecca (Daphne du Maurier), Rüzgâr gibi Geçti (Margaret Mitchell), Tahta At (Eric Williams), Heidi (Johanna Spyri), Silas Marner (George Eliot) vs. gibi.

Aynı oyunu ünlü kişilerin ünlü sözcükleri, şiirlerinden alınan ünlü mısraları ile de oynıyabilirsiniz.

EŞLERİMİZİ TANIYALIM

Her oyuncuya bir kâğıt kalem veriniz, ve hepsine; beraberlerindeki eşleri, nışanlı ve arkadaşları ile ilgili sorular sorarak yaz-

malarını bekleyiniz. Oyunun sonunda birbirleri hakkında en doğru cevap veren çifte takdim edilmek üzere ufak bir mükafat hazırlayınız.

Sorular şu şekilde olabilir:

1. Eşinizin ayakkabı numarası nedir?
2. En sevdiği renk nedir?
3. Çorap numarası nedir?
4. Hangi esansı kullanır (ne marka traş losyonu kullanır)
5. En sevdiği yazar ve kitap hangileridir?
6. En beyendiği çiçek nedir?
7. En sevdiği yemek nedir?

GEÇİRDİĞİMİZ HAFTA

Bir nev'i "Bilgi yarışması" mahiyetinde olan bu oyunda; misafirleriniz gelmeden bir hafta önce gerek radyo gerekse gazeteler vasıtası ile yayınlanan önemli havadisleri toplayarak not ediniz. Misafirlerinize bu haberlerle ilgili 15-20 sual hazırlayarak tek tek sorabilirsiniz. Böylelikle hem eğlenceli bir iki saat geçirmiş olur hem de bir çok hususlarda bilgi edinebilirsiniz.

BEŞ HARF

Kâğıt kalemle oynanacak zevkli bir kelime oyunudur. Beş harfli bir kelimenin yalnız baş ve son harfleri verilerek aradaki üç harfin yerleştirilmesi oyunun amacıdır. Bu şekilde otuz-kırk kadar kelime hazırladıktan sonra hepsinin doldurulması için on dakika mühlet verilir. Bu zaman içinde en fazla kelime çıkartan yarışmacı birinciliği kazanır.

Bir kaç örnek: K . . T (kâğıt), R. . , O (radyo), B, , , İ (bilgi) gibi.

TELGRAF

Bir kişi diğerlerine 10 kelimelik bir telgraf çekileceğini ve bu telgrafın hangi konu üzerinde olacağını (meselâ; bir futbol maçı, bir iş mazareti, yolculuk vs. gibi) kısaca anlatır. Sonra kendi isteğine göre on tane harf sayar (Z ve X hariç). Diğer oyuncular sayılan harflerden sırayla kelimeler yaparak verilen konuya

uygun bir telgraf meydana getirmeğe çalışırlar. Beş dakika sonra telgraflar okunur. Amaca en yakın olanı ve aynı zamanda en komiği birinciliği alarak ikinci sefer için konuyu bulmağa hak kazanır.

KELİME OYUNU

Burada 'Beş Harf' oyununun tersine olarak kelimelerin son üç harfleri verilir. Meselâ; ara, ale, zik, vs gibi. Yarışmaya katılanlar beş dakika (daha kısa da olabilir) içersinde yirmi tane kelime bulmağa çalışırlar. Enfazla kelime bulan birinciliği kazanır.

Yukarıdaki harflerin başları şu şekilde tamamlanabilir: sigara, batonsale, emzik.

HANGİSİ YABANCI?

Yine yarışma mahiyetinde olan bu oyunda da aynı gruplara dahil edilebilinecek şeylerden beş - altı tanesi söylenir. Her grupta bir tane yabancı vardır. Oyuna katılanlar yabancının hangisi olduğunu bularak hemen yazarlar.

Basit bir kaç örnek:

1. Elma, şeftali, patates, portakal, incir *(Patates)*
2. Londra, Madrid, Dublin, New York, Delhi *(New York)*
3. Priestley, Picasso, Shaw, Dumas, Verne *(Picasso)*
4. Trombon, flüt, saksafon, keman, mızıka (keman)

ATA SÖZLERİ

Hemen herkes tarafından bilinen on-onbeş kadar atasözünün kelimelerinin baş harfleri bir kâğıt üzerine sırayla yazdırıldıktan sonra yarışmacılara bu atasözlerini bulmaları için beş (on dakika da olabilir) dakika verilir. Müddet tamamlanınca doğru cevabı fazla olan oyuncu mükâfatlandırılır.

Bir kaç örnek:

1. S. a. — Sükût altındır
2. D. d. y. s, — Denize düşen yılana sarılır
3. Y. m. y. k, y, — Yalancının mumu yatsıya kadar yanar
4. Ç. k. i. b, b, — Çuvaldızı kendine iğneyi başkasına batır

KARANLIKTA BULUN

Oyuncular bir masanın etrafına otururlar. Hepsinin önünde birer kâğıt ve kalem vardır. Işıklar söndürülür ve masanın altından on-oniki tane ufak veya hergün kullanılmayan eşya elden ele geçirilir. Oyuncular her eşyanın ne olduğunu kendi tahminlerine göre not ederler. Işıklar yanar, cevapların doğruluğu kontrol edilir. Doğru tahminleri en fazla olan oyunu kazanır.

KELİME BULMA

Oyuncular beş dakika içerisinde dört veya daha fazla harften meydana gelmiş olup aynı harfle başlayıp aynı harfle biten kelimeler bulmağa çalışırlar. Her kelime 1 puandır. En çok kelime bulan birinci ilân edilir.

Bir kaç örnek: Asma, uslu, niçin, Nalan, içki vs.

TORBANIN İÇİNDEKİNİ BULUN

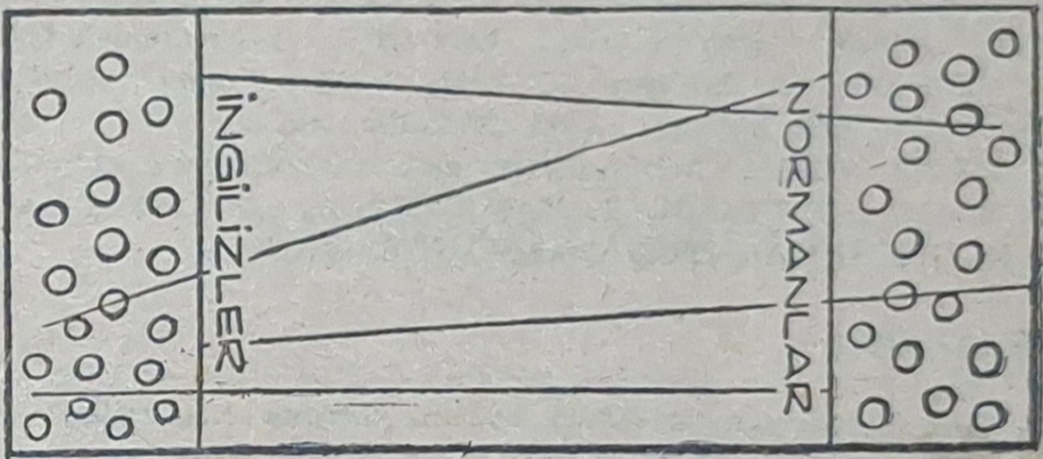
Oyuncular iki takıma ayrılırlar. Öte yandan bez bir torbanın içine oyuncu sayısı kadar (meselâ 12 kişi iseler 12 çift) ufak objeler çift olarak konur: İki kol düğmesi, iki firkete, iki pinpon topu, iki on kuruşluk, iki ruj kapağı vs.. Karşılıklı duran takımların ilk oyuncuları 'Başla' işareti verilir verilmez ortada duran torbanın başına giderek içine bakmaksızın (gözleri kapalı) el yordamıyla birbirinin eşi iki obje bularak hemen takımlarına dönerler. Arkadan ikinci oyuncular aynı şeyi tekrarlar. Hangi takım daha önce bitirirse yarışmayı kazanır.

KİBRİT OYUNU

Fazla kalabalık olmayan gruplar arasında oynanan bir oyundur. Gerekli malzeme yayvan ağızlı bir şişe ve her oyuncuya 8-10 kibrit çöpüdür. Her oyuncu şişenin ağzına önündeki kibrit çöplerini sırası geldikçe yerleştirmeğe çalışır. Yalnız, bunu yaparken diğer çöpleri yerlerinden oynatmamağa, düşürmemeğe gayret etmesi şarttır. Her düşen kibrit çöpü için arzuya göre 10-25 kuruş ceza ödenir. Önündeki çöpleri ilk evvela bitiren oyunu kazanır ve ödenen paraları alır.

HASTİNGS SAVAŞI

İki kişi tarafından oynanan bu oyunda aşağıda görüldüğü gibi dikdörtgen şeklinde bir kâğıdın iki ucu birer çizgiyle ayrılarak bölümler 20-25 kadar (eşit sayıda olmak üzere) ufak dairelerle doldurulur. Bir taraf İngiliz bir taraf Normandiya ordusudur. Hangi tarafın önce ateş açacağı yazı - tura ile kararlaştırıldıktan sonra kazanan taraf gözleri kapalı olarak kendi tarafından karşı tarafa doğru uzunca bir çizgi çizer. Bu çizginin ortasından geçtiği veya dokunduğu yuvarlaklar 'ölü' sayılır. Aynı şekilde karşı taraf da hücum eder. Hangi cephenin yuvarlakları daha önce biterse o taraf savaşı kaybeder.



(Şekil: 5)

DEĞİŞİKLİĞİ BULUN

Hem küçükler hem de büyükler tarafından oynanan bu oyunda bir tepsinin içine ufak tefek yirmi kadar obje konur. Yarım dakika kadar oyuncular bu objeleri inceler. Sonra tepsi kaldırılır ve içinden beş-altı tanesi çıkartılarak geri getirilir. Oyuncular bu defa tepsiye sadece 15 saniye bakarak noksanların ne olduğunu önlerindeki kâğıda not ederler. En az yanlışı olan oyunu kazanır.

NELER GİYMİŞ?

10 yaşından yukarı herkes tarafından oynanabilecek bu oyun da yine dikkat'e dayanır. Misafirler arasından bir kız dışarı çıkartılarak kat kat renkli etekler elbiseler giydirilir, ziynet eşyaları, eşarplarla süslenir ve odaya sokulur. İçerdekiler yarım da-

kika kadar kızın neler giymiş olduğunu tetkik ederler ve o dışarı çıktıktan sonra hatırlarında kalanları yazarlar. Kız tekrar içeri alınır. Bu def'a oyuncular birbirlerinin kâğıtlarını alarak üzerinde noksanları işaretlerler. En az noksanı ve yanlışı olan oyunu kazanır.

BİR KELİMEDE KAÇ KELİME VAR?

Gençler ve büyükler tarafından oynanan bu yazılı oyunda bir kelime söylenir, meselâ 'BUNALTMAK'. Herkes bu kelimeyi kâğıdının başına yazar ve verilen müddet zarfında (beş dakika) bu kelimeden mümkün olduğu kadar çok başka kelimeler çıkartarak bir liste yapar. Yalnız kelimelerin üç harften az olmamaları gerektir. Sadece verilen kelimenin harflerinden faydalanmak lâzımdır. Eğer kelimede bir tane 'N' harfi varsa o kelimeden gelecek diğer kelimelerin hiç birinde iki 'N' kullanılamaz.

'BUNALTMAK' kelimesinden elde edilebilinecek kelimelerden bir kaçı: BUNALMAK, KAMA, TAKA, ANA, NAL, ALT, MAKBUL, BUNAK, TUNA, ALMAK, ATMAK vs.

KİM YAZMIŞ?

Yine gençler ve büyüklere uygun, yarışma mahiyetinde bir oyun. Tanınmış yazarlardan, şairlerden bir kaç satır veya bir iki mısra okunarak bu sanatçıların kim oldukları bulunmağa çalışılır.

1. *Ferd yok, cemiyet var!*
   Hak yok, vazife var!
   (*Ziya Gökalp*)
2. *Hayatın durgun suyunu kımıldatır ölüm çeşmesi (Tagore)*
3. *Seçkin ödev içindir, bayağı kazanç içindir (Konfüçyus)*

BAHÇE OYUNLARI

SICAK yaz günlerinde tertiplenen toplantılarda geniş teraslar veya bahçelerde oynanabilecek bu oyunlar iki grup halinde incelenebilir. Birinci grup: pinpon minyatür golf vs. gibi daha ziyade büyüklere hitap eden oyunlardır. İkinci grupta ise konuşmacılar, top oyunları, atlama yarışları gibi genellikle küçükleri ilgilendiren oyunlar yer almıştır.

BÜYÜCÜ CADILAR

5-8 yaş arasındaki çocuklar için tertiplenebilecek zevkli bir koşmaca oyunudur. İki veya üç arkadaş cadı olarak seçilerek bahçenin bir köşesindeki sözde mağaralarına çekilirler. Diğer arkadaşlar bu mağranın civarında atlayıp, zıplayarak dolaşmaktadırlar. Bir-iki dakika böyle gezindikten sonra aralarında lider olarak seçtikleri biri 'Büyücü cadılar geliyor' diye bağırır. Bunun üzerine cadılar bağırarak, acaip sesler çıkartarak köşelerinden fırlar ve çocukların üzerine koşarlar. Bir kovalamaca başlar. Cadılar her dokundukları çocuğa 'Taş oldun' derler. Taş olan oyunun sonuna kadar yakalandığı pozisyonda durmağa mecburdur. En sona kalan iki kişi öbür oyunda cadı olur.

KRALİÇE

7-10 yaş arasındaki kız çocukların çok seveceği bu oyunda bir kişi 'kraliçe' seçilir. Elinde bir topla bir duvar dibine giderek arkasını diğer arkadaşlarına döner ve topu geriye doğru fırlatır. Kızlar topu yakalamağa çalışırlar ve biri yakalar. Yakalayan kız topu arkasına saklar, diğerleri de ellerini arkaya götürürler ve 'kraliçe' diye seslenir. Kraliçe döner, topun kimde olduğunu tahmin etmeğe çalışır. Eğer tahmini, doğru çıkarsa topu saklayan arkadaşı 'kraliçe' olur.

KORKULUK

Hem dışarda hem içerde oynanabilecek bu oyunda bir kişi hariç bütün oyuncular daire şeklinde dizleri bükülü olarak yere otururlar. Hepsinin ayakları bu dairenin ortasına doğru uzanmıştır. Kollarını da ileri doğru uzatırlar. Yere oturmamış olan arkadaş dairenin ortasına gelerek dimdik durur. Bu korkuluktur. Kendisini kollarını ileri doğru uzatmış olan oyuncuların ellerine bırakır. Oyuncular korkuluğu hiç düşürmeden elden ele dolaştırmağa başlarlar. Düşüren yanarak korkuluğun yerini alır.

ÜÇKEN YARIŞ

7-8 yaşından yukarı kız ve erkek çocuklar arasında oynanan bu oyunda üçer kişilik gruplar yapılır. Her grup bir üçgen meydana getirecek şekilde durarak birbirlerinin bileklerinden sıkı sıkı tutarlar. Başla işareti ile belirli bir noktaya koşmağa başlarlar. Koşu sırasında ellerini bırakmamaları şarttır. Hangi grup o noktaya daha önce varırsa yarışı kazanır.

BİRE KARŞI ÜÇ

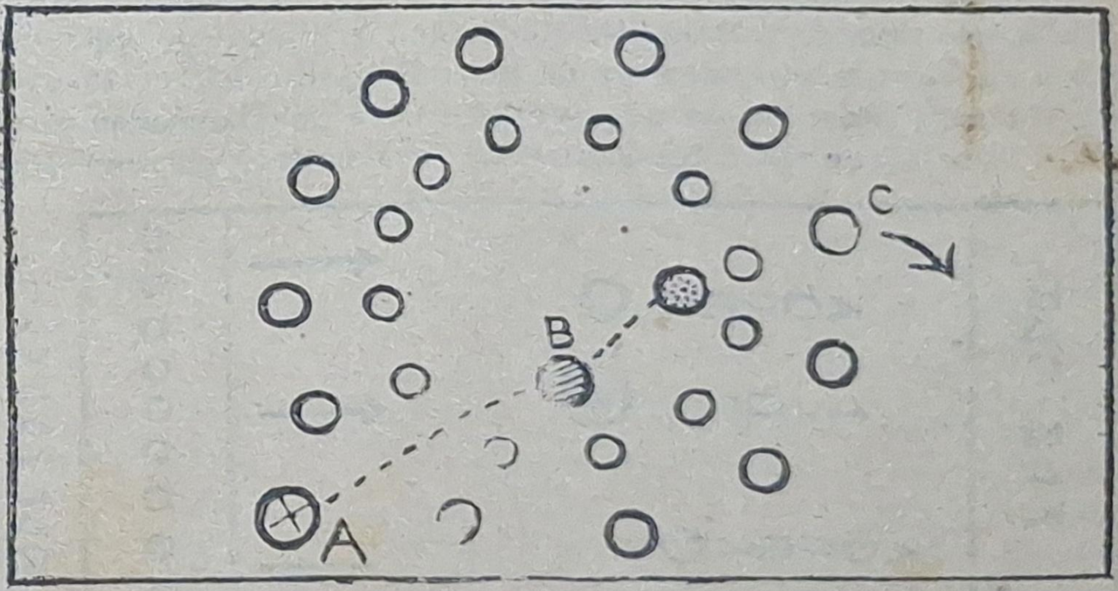
Fazla hareketli bir oyun olup hem içerde hem bahçede oynanabilir. Oyunculardan üç'ü el ele tutuşarak bir daire yaparlar. Dördüncü dairenin dışında kalır ve bu üç kişiden birinin adını seslenerek kovalamağa başlar Elele tutuşan öbür iki arkadaş da dördüncüye mâni olmağa çalışırlar. Bu kovalamaca sırasında üç kişilik çemberin kopması gerektir. Oyun kovalanan yakalanıncaya kadar devam eder.

ELİM SENDE

Kalabalık gruplar tarafından ve hemen hemen her yaşta (orta yaşlılar hariç) oynanabilecek hareketli bir koşmacadır. Bir kişi hariç bütün oyuncular elleri arkalarında durmak suretiyle genişçe bir daire yaparlar. Dışarda kalan ise ağır ağır dairenin dışında yürümeğe başlar ve istediği zaman arkası kendisine dönük duran oyunculardan birine dokunarak yürümekte olduğu yönde koşmağa başlar. Amacı daireyi dönerek dokunduğu arkadaşdan boşalan yere gelmektir. Eli üstünde kalan ise ebenin ters istikametinde koşmağa başlar. O da ebeden önce kendi yerine varmak amacındadır. Boş yere ilk gelen ebelikten kurtulur, diğeri oyuna aynı şekilde devam eder.

KOVALAMACA

Geniş salonlarda, özellikle bahçelerde oynanabilecek zevkli ve hareketli bir oyundur. İki kişi hariç bütün oyuncular çift çift ayrılarak iç içe iki daire yaparlar. Dışarda kalan oyunculardan biri kaçan diğeri de kovalıyan olur. Aşağıda gösterildiği gibi 'A' dan kaçan 'B' bu çemberleri meydana getiren oyunculardan birinin önünde durur. O zaman önünde durduğu arkadaşının arkasındaki eşi kaçmağa başlar. Bunun aksi de olabilir, yâni 'B' büyük



(*Şekil: 6*)

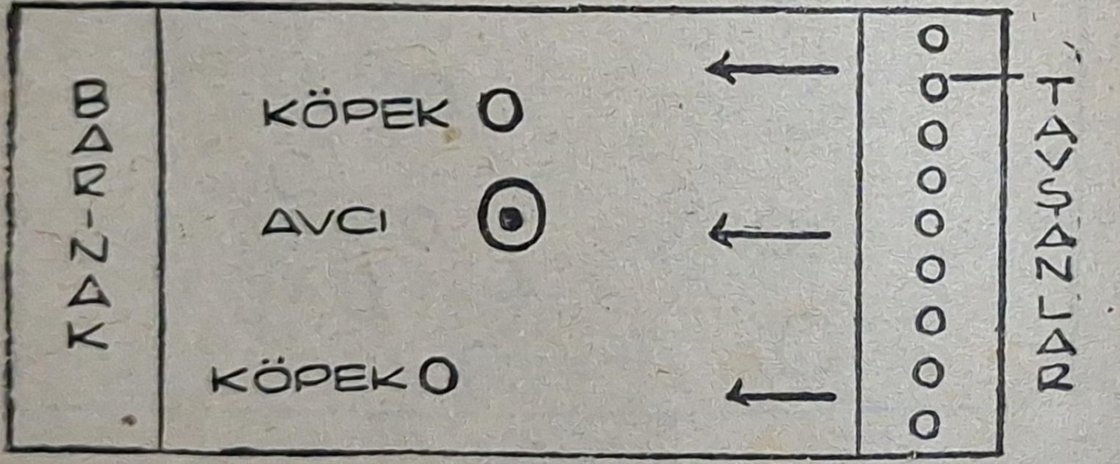
daireyi meydana getirenlerden birinin önünde de durabilir. O vakit üçteki arkadaş kaçmağa başlar. Eğer 'A' 'B'yi bir arkadaşın önüne gidip durmadan yakalarsa 'B' ebe olur ve 'A' kaçmağa başlar. Oyunun canlı olması için kaçanın sık sık gidip birinin önünde durması gerektir.

TİLKİ VE TAVŞAN

Yukarıdaki oyunun bir başka şeklidir. Burada çiftler bir daire meydana getirmeyip bahçenin içine eş eş yayılırlar. Yüzleri birbirlerine karşı duran eşlerin aralarında kaçan oyuncunun girebileceği kadar açıklık olmalıdır. Yine yukarıda olduğu gibi 'A' kovalıyan 'B' ise kaçandır. Oyun 'A'nın 'B'yi kovalaması ile başlar. 'B' karşılıklı duran eşlerin sırasına girmekle ebenin elinden kurtulur. Eğer eşlerin arasında yan olarak durursa hiç biri kaçamaz, ebe de bekler. 'B' yüzünü eşlerden birine döndüğü anda o kaçmağa başlar. Tavşan deliğine giren oyuncunun uzun müddet yan durması lâzımdır. Bir kaç saniye içerisinde eşlerden birine doğru dönmelidir. Bu kaideye riayet etmeyen ve fazla oyalanan oyuncu oyundan çıkartılır.

AVCI VE KÖPEKLERİ

Özellikle erkek çocuklara hitap eden bu oyun kalabalık gruplar arasında oynanır. Bahçede dikdörtgen şeklinde bir bölümün iki ucu ya kalınca bir sicim ya da taşlarla ayrılır. Bir uç tavşanların barınağı diğer uç da avcı ve köpeklere yakalanmadan girecekleri ikinci barınaktır. Tavşanlar bir sıra halinde çizginin öte-



(Şekıl: 7)

sinde dururlar. İki çizgi arasındaki kısımda da avcı ve iki köpeği beklemektedir. Bütün tavşanlar verilen işaret üzerine avcı ve köpeklere yakalanmadan barınaklarına girmek için koşmağa başlarlar. Köpekler avcının yardımcılarıdır; şöyle ki bir tavşanın köpek olması için avcı tarafından dokunulması lâzımdır. Tavşanı yakalayan köpek avcı ona dokunana kadar elinden bırakmaz. Doğrudan doğruya avcı tarafından yakalanan tavşan ikinci oyunda avcı olur. Köpeklerini kendisi seçer.

KULE YIKMAK

8 - 12 yaş arasında çocukların oynıyabileceği hareketli bir oyundur. Uzunca bir sırık bahçenin ortalarında bir yere dikilir. İki veya üç kişi bunun etrafında durarak muhafaza etmeğe çalışırlar Diğer çocuklar da ellerindeki büyücek plastik bir topla bu sırığı devirmeğe çalışırlar. Topu sırığa atarken birbirlerine pas vererek sırığa en yakın yerde duran arkadaşlarına geçirmelidirler. Bunu yaparken basketbol oynarcasına sırığın etrafında istedikleri yöne koşabilirler. Topu iyi nışan alarak sırığa fırlatıp deviren muhafızlardan birinin yerine geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

KÜÇÜK TOPLULUKLAR İÇİN OYUNLAR

TERLİK YARIŞI

Oyuncular iki takıma ayrılırlar. Her takımdan bir kişi ayaklarına çok büyük numara terlikler giyerek (topuklu da olabilir) muayyen bir noktaya koşmağa başlarlar. Oraya ilk varıp takımına geri dönen bir puan kazanmış olur. Oyunun sonunda hangi taraf daha çok puan almışsa o taraf kazanır. Aynı yarış terlikle beraber uzun sabahlıklar giyerek bütün düğmelerini ilikleyip kemerini bağlıyarak da yapılabilir ve daha da heyecanlı, eğlendirici olur.

YASTIK YARIŞI

Bu yarışta koşucular başlarının üzerine birer yastık koyarlar ve o yastıkları düşürmeden yarışmağa çalışırlar.

VAK VAK

Çocuklardan biri anne ördek olur ve gözleri bağlı odanın ortasında durur. Her 'Vak Vak' deyişinde öbür çocuklar ona doğru koşar ve elleriyle dokunarak kaçarlar. Anne ördek tarafından ya-

kalanan onun yerine geçer. Çocukların ördeğe iyice yaklaşmaları şarttır ki oyun heyecanlı bir hâl alsın.

TIRMIKÇI KEDİ

Yukarıdaki oyunun hemen hemen aynı olup bu def'a kedinin gözleri bağlanmaz ve odanın içinde sağa sola dolaşır. Çocuklar yakalanmadan kedinin başına veya bacaklarına dokunup kaçmağa çalışırlar. Kedi tarafından tırmıklanan onun yerine geçer.

KAÇAN KURTULUR

Oyunculardan biri ebe olur. Diğerleri (altı kişi veya daha fazla) el ele tutuşarak bir daire yaparlar. Sonra ellerini bırakarak arkalarında avuçları açık olarak tutarlar. Ebe, elinde bir top veya elbise askısı veya bükülmüş gazete dairenin etrafında dolaşır ve diğerlerine belli etmemeğe çalışarak taşıdığı şeyi çocuklardan birinin avucuna bırakır. Avucuna ebenin elindeki konduğu anda çocuk yanındakiler tarafından görülüp vurulmadan dairenin dışına fırlar. Eğer kaçmadan yanındakilerden biri veya ikisi tarafından görülürse ve vurulursa ebe olur. Yalnız, ortalarındakini vurmağa çalışan oyuncular hiç bir şekilde ayaklarını oynatamaz sadece vücutlarını sağa sola eğebilirler.

MEYVA SALATASI

Büyükler tarafından da oynanabilecek bu oyunda oyuncular bir daire şeklinde yere (büyükler iskemlelere oturabilir) otururlar. Hepsi bir meyva ismi alır: elma, armut, muz, kavun, karpuz vs. Bir kişi dairenin ortasında oturur ve 'manava gittim — elma ile armut aldım' der. Elma ile armut olan oyuncular isimlerini işittikleri anda kalkarak yerlerini değiştirmeğe koşarlar. Elma armut'un armut elma'nın yerine geçer. Fakat bu arada, ortadaki oyuncu da boşalan yerlerden birini kapmağa koşar. Hangisinin yerini kaparsa açıkta kalan ebe olarak ortaya geçer

FASULYE TAŞIMA

Beşer fasulye, ikişer plastik içki kamışı ve ufak birer plastik veya cam kavanoz bu yarışmaya katılan her oyuncu için gerekli olan malzemedir. Oyuncular bir sıra hâlinde yan yana dururlar.

Hepsinin önlerinde ayaklarının yanında kavanozları durur. Ellerinde kamışları vardır. 10 adım ötede de beşer tane fasulyeleri vardır. Verilen işaret üzerine hepsi fasulyelere koşarak ellerindeki kamışlarla (Çinlilerin pilav yemeleri gibi bir fasulyeli alıp kavanozlarına getirip koyarlar sonra dönüp ikinci, üçüncü dört ve beşinciyi aynı şekilde kavanozlarına taşırlar. Bu taşıma işlemini en önce bitiren birinciliği kazanır. Yarışma sırasında fasulyeler hiç bir surette elle tutulmamalıdır. Yarı yolda fasulyeyi düşüren oyuncu yine kamışlarla tutmağa çalışacaktır. Daha büyükler için fasulye yerine nohut, leblebi gibi tutulması daha zor şeyler konulabilir.

MANTAR YARIŞI

8 yaşından yukarı çocuklar yanısıra büyükler tarafından da oynanabilecek neşeli bir oyundur. Gerekli malzeme: Genişçe plastik bir su kabı, on-onbeş tane çeşitli büyüklükte şişe mantarları ve her oyuncuya birer yorgan iğnesi. Yere su geçirmez bir kâğıt yayıldıktan sonra plastik kap yarısına kadar su ile doldurulur ve içine mantarlar atılır. Her oyuncuya ellerindeki yorgan iğneleriyle sudaki mantarları çıkartmaları için 1 dakika verilir. Bu zaman zarfında en çok mantar yakalayan birinci gelir.

TOPLUİĞNE VE ELDİVEN

Hemen herkes tarafından oynanabilecek basit görünüşlü bir oyundur. 40-50 kadar toplu iğne içi su dolu bir kaba konur. Onun bir iki adım ötesinde boş olan ikinci bir kap vardır. Oyuncunun bütün yapacağı 1 dakika içerisinde içi su dolu kaptan topladığı toplu iğneleri diğerine aktarmaktır. Yukarıda da dediğimiz gibi ilk bakışta çok basit gelen bu işlemin, bulaşık veya bahçe eldivenleri giyilmek suretiyle tatbik edilecek olursa, pek de kolay olmadığı anlaşılır.

MUM SÖNDÜRME

Küçükler arasında oynandığı takdirde etraftaki büyüklerin dikkatli olmalarını gerektiren bir oyundur. Bir mum yakılarak masanın ortasına konur. Gönüllü bir oyuncu masanın önüne gelir ve gözleri bağlanır. Sonra biri kolundan tutarak üç adım geri çeker ve kendi etrafında üç kere döndürülerek mumu üflemek üzere

serbest bırakılır. Gözü kapalı olan oyuncu bulunduğu yerden ileri doğru sadece iki adım atarak mumu söndürecektir. Tabii genellikle ebe mumun bulunduğu yerle ilgisi olmayan bir yöne doğru dönerek seyredenleri bol bol güldürecektir.

ONA KADAR SAY

Oyuncular bir daire şeklinde otururlar. İçlerinden biri saymağa başlar 'Bir Bakla'. İkinci oyuncu 'Bir Bakla İki İncir' şeklinde devam eder. Üçüncü yine aynı şekilde 'Bir Bakla, İki İncir, Üç Üzüm' diyerek sayıları arttırır. Bu tekrarların çok çabuk ve yanlışsız yapılması oyunun şartıdır. Şaşıran veya duralıyan oyundan çıkarılır. Arzu edildiği takdirde on'da kalınmayıp istendiği kadar sayı arttırılabilir. Esasen yanmak için daireyi bir kaç kere dönmek lâzımdır.

Yine iki takım halinde ayrılmış olan oyunculara içerisinde altı - sekiz tane bilye bulunan düz ve ufak birer tabak verilir. Oyun başladığı anda takımların liderleri bu tabakları kendi başlarının üzerinden geçirerek yanlarındakilerine arkadan doğru verirler. Tabağı alan önce dizinin üzerine getirdikten sonra tekrar arkaya doğru kaldırarak yanındakine geçirir ve oyun bu şekilde devam eder. Mühim olan bu geçirme sırasında tabaktaki bilyeleri yere düşürmemektir. Bilyeleri düşüren takım otomatikman yanarak yarışı kaybeder.

GENİŞ GRUPLARA OYUNLAR

HALKA GEÇİRME

Özellikle 8-12 yaşlarında çocuklar arasında oynanabilecek 5-6 kişilik bir oyundur.

Herkese yassı birer demir halka verilir ve 60 cm uzunluğunda bir değnek oyun sahasının ortasına konarak çevresine değişik uzaklıklarda olmak üzere bir kaç atış merkezi işaretlenir. İşaretleri sopalar veya renkli kumaş parçaları ile koyabilirsiniz.

Bütün oyuncular sırayla her atış merkezinde durarak ellerindeki halkayı ortadaki değnekten geçirmeğe çalışırlar. İlk atışta iyi nışan alan oyuncu ikinci merkeze giderek buradan da atar. Geçiremediği takdirde doğru nışan alıncaya kadar bulunduğu yer-

Hepsinin önlerinde ayaklarının yanında kavanozları durur. Ellerinde kamışları vardır. 10 adım ötede de beşer tane fasulyeleri vardır. Verilen işaret üzerine hepsi fasulyelere koşarak ellerindeki kamışlarla (Çinlilerin pilav yemeleri gibi bir fasulyeli alıp kavanozlarına getirip koyarlar sonra dönüp ikinci, üçüncü dört ve beşinciyi aynı şekilde kavanozlarına taşırlar. Bu taşıma işlemini en önce bitiren birinciliği kazanır. Yarışma sırasında fasulyeler hiç bir surette elle tutulmamalıdır. Yarı yolda fasulyeyi düşüren oyuncu yine kamışlarla tutmağa çalışacaktır. Daha büyükler için fasulye yerine nohut, leblebi gibi tutulması daha zor şeyler konulabilir.

MANTAR YARIŞI

8 yaşından yukarı çocuklar yanısıra büyükler tarafından da oynanabilecek neşeli bir oyundur. Gerekli malzeme: Genişçe plastik bir su kabı, on-onbeş tane çeşitli büyüklükte şişe mantarları ve her oyuncuya birer yorgan iğnesi. Yere su geçirmez bir kâğıt yayıldıktan sonra plastik kap yarısına kadar su ile doldurulur ve içine mantarlar atılır. Her oyuncuya ellerindeki yorgan iğneleriyle sudaki mantarları çıkartmaları için 1 dakika verilir. Bu zaman zarfında en çok mantar yakalayan birinci gelir.

TOPLUİĞNE VE ELDİVEN

Hemen herkes tarafından oynanabilecek basit görünüşlü bir oyundur. 40-50 kadar toplu iğne içi su dolu bir kaba konur. Onun bir iki adım ötesinde boş olan ikinci bir kap vardır. Oyuncunun bütün yapacağı 1 dakika içerisinde içi su dolu kaptan topladığı toplu iğneleri diğerine aktarmaktır. Yukarıda da dediğimiz gibi ilk bakışta çok basit gelen bu işlemin, bulaşık veya bahçe eldivenleri giyilmek suretiyle tatbik edilecek olursa, pek de kolay olmadığı anlaşılır.

MUM SÖNDÜRME

Küçükler arasında oynandığı takdirde etraftaki büyüklerin dikkatli olmalarını gerektiren bir oyundur. Bir mum yakılarak masanın ortasına konur. Gönüllü bir oyuncu masanın önüne gelir ve gözleri bağlanır. Sonra biri kolundan tutarak üç adım geri çeker ve kendi etrafında üç kere döndürülerek mumu üflemek üzere

serbest bırakılır. Gözü kapalı olan oyuncu bulunduğu yerden ileri doğru sadece iki adım atarak mumu söndürecektir. Tabii genellikle ebe mumun bulunduğu yerle ilgisi olmayan bir yöne doğru dönerek seyredenleri bol bol güldürecektir.

ONA KADAR SAY

Oyuncular bir daire şeklinde otururlar. İçlerinden biri saymağa başlar 'Bir Bakla'. İkinci oyuncu 'Bir Bakla İki İncir' şeklinde devam eder. Üçüncü yine aynı şekilde 'Bir Bakla, İki İncir, Üç Üzüm' diyerek sayıları arttırır. Bu tekrarların çok çabuk ve yanlışsız yapılması oyunun şartıdır. Şaşıran veya duralıyan oyundan çıkarılır. Arzu edildiği takdirde on'da kalınmayıp istendiği kadar sayı arttırılabilir. Esasen yanmak için daireyi bir kaç kere dönmek lâzımdır.

Yine iki takım halinde ayrılmış olan oyunculara içerisinde altı - sekiz tane bilye bulunan düz ve ufak birer tabak verilir. Oyun başladığı anda takımların liderleri bu tabakları kendi başlarını üzerinden geçirerek yanlarındakilerine arkadan doğru verirler. Tabağı alan önce dizinin üzerine getirdikten sonra tekrar arkaya doğru kaldırarak yanındakine geçirir ve oyun bu şekilde devam eder. Mühim olan bu geçirme sırasında tabaktaki bilyeleri yere düşürmemektir. Bilyeleri düşüren takım otomatikman yanarak yarışı kaybeder.

GENİŞ GRUPLARA OYUNLAR

HALKA GEÇİRME

Özellikle 8-12 yaşlarında çocuklar arasında oynanabilecek 5-6 kişilik bir oyundur.

Herkese yassı birer demir halka verilir ve 60 cm uzunluğunda bir değnek oyun sahasının ortasına konarak çevresine değişik uzaklıklarda olmak üzere bir kaç atış merkezi işaretlenir. İşaretleri sopalar veya renkli kumaş parçaları ile koyabilirsiniz.

Bütün oyuncular sırayla her atış merkezinde durarak ellerindeki halkayı ortadaki değnekten geçirmeğe çalışırlar. İlk atışta iyi nişan alan oyuncu ikinci merkeze giderek buradan da atar. Geçiremediği takdirde doğru nışan alıncaya kadar bulunduğu yer-

den atışa devam eder. Her noktadan her oyuncunun yaptığı atışlar sayılır. En az sayısı olan oyunu kazanarak 1 mükâfat alır.

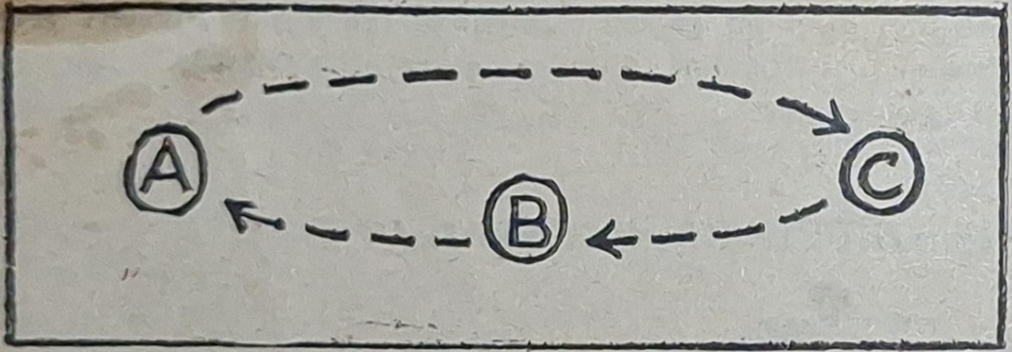
KOVAYA NIŞAN ALMA

Yukarıdaki oyunun çok daha kolay bir şekli olan Kovaya düşürme 8-12 yaşlarından ufak olanlar arasında oynanabilir. Burada gerekli malzeme bir kova veya sepet ile ufak birer toptur.

ON TUR

8-12 yaşlarındaki kız çocuklar tarafından zevkle oynanabilecek yarışma mahiyetinde basit bir oyundur.

Aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi (Şekil: 8) oyuncular üçer kişilik gruplar yaparlar. Her oyuncu arasında altı-yedi adım mesafe olmalıdır. İşaretin verilmesiyle 'A' elindeki topu 'C' ye atar. 'C' de 'B' ye geçirir. Top 'B' den yine 'A' ya döner ve böylece bir tur tamamlanmış olur. Her tur tamamlanışta 'A' yüksek sesle 'bir' - 'iki' diye seslenir. Onuncu turu da tamamlayan ilk grup oyunu kazanır. Yarışma sırasında topu elinden düşüren oyuncunun dahil olduğu grup turlara yeniden başlamak zorundadır.



(Şekil: 8)

TAVŞAN KAÇ

Genellikle 10 yaşlarında çocuklar için tertiplenen bir oyundur. İki kişi hariç bütün oyuncular el ele tutuşarak bir daire yaparlar. Dışarda kalanlardan biri Tavşan biri de Köpektir. Tavşan çemberin içinde, köpek dışında durur. Hareketli bir müzikle el ele tutuşanlar dönmeğe, zıplamağa başlarlar ve bir kaç saniye sonra müziğin durmasiyle ellerini bırakırlar. Onlar ellerini bırakır bırakmaz

köpek dairenin içine atlıyarak tavşanı yakalamağa uğraşır. Tavşan da hemen çemberin dışına fırlar. İkisi arasındaki kovalamacada kaide köpeğin tavşanın gittiği yolları takip etmesidir. Tavşan zikzak kaçıyorsa köpek de aynı şekilde kovalıyacaktır. Bu şekilde devam eden kovalamacada eğer bir kaç saniyede tavşan yakalanamazsa köpek başka biri ile yer değiştirir.

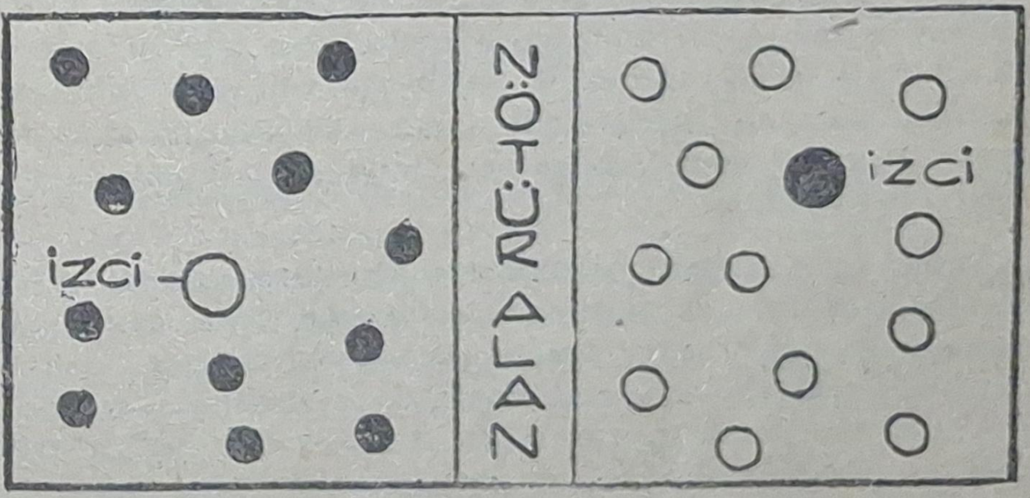
İĞNE İPLİK YARIŞI

Oyuncular iki takım halinde ayrılır ve karşılıklı oturur. Birinci oyuncular ellerinde büyükçe bir dikiş iğnesi ile bir sap iplik tutarlar. Oyuna başlama işareti verildiği anda her iki grubun da ilk oyuncuları ipliği iğneden geçirdikten sonra çıkartarak ikinci oyunculara verirler. İkinci de aynı şeyi yaparak üçüncüye geçirir ve son oyuncuya sıra geldikten sonra tekrar başa doğru dönülür. İlk oyunculardan hangisi ikinci def'a ipliği iğneden geçirip çıkartırsa ellerini havaya kaldırarak kazandığını ilân eder.

İZCİ

Yine 8-12 yaşlarında kız ve erkekler arasında oynanabilecek bir oyundur. Büyücek bir lâstik top veya küçük bir futbol topunun yanı sıra tenis topu da kullanılabilir.

Oyun sahası şekilde gösterildiği gibi (Şekil: 9) tebeşir veya sicimle işaretlenir. Ortadaki 'nötür' alanın genişliği 3-4 adımdan fazla olmamalıdır.



(Şekil: 9)

Oyuncular eşit sayıda iki takıma ayrılırlar. Her takımdan 1 kişi 'izci' seçilerek karşı takıma geçer. Oyunun lideri (siz olabilirsiniz) 'nötür' alanda duran her iki takımın temsilcilerinden iki kişi arasında topu havaya fırlatır. Bu oyuncular topu kendi takımlarından birine çevirmeğe çalışırlar ve ilk vuruştan sonra takımlarına dönerler.

Takımların amacı topu karşı tarafta bulunan 'izci'lerine geçirmektir. Topu izciye geçiren takım her seferinde 1 puan kazanır.

Oyun sırasında sert hareketlerden kaçınmak şarttır. İzciler topu oyuncudan kapmak için üzerine hamle yapamazlar. Topu elinde tutan 2 saniyeden fazla oyalanmamak zorundadır. Ya izciye ya da bir takım arkadaşına pas vermesi lâzımdır.

İzciler de dahil bütün oyuncular bulundukları saha içerisinde 'nötür' kısma geçmemek şartıyla istedikleri yöne hareket edebilirler.

TOP TUTMACA

'İzci' oyunundan pek farklı olmayan 'Top Tutmaca' 8-12 yaşlarında kız ve erkekler arasında oynanabilir. Oyun sahası tebeşir ya da sicimle işaretlenir.

Oyuncular yine iki eşit takıma ayrılırlar. Bu def'a her iki takımdan üçer kişi oyun sahalarının arkasında 3-4 adım genişliğinde olan "yakalama yer"lerinde beklerler. Yalnız, bir takımın üç oyuncusu karşı takımın "yakalama yer"inde diğer takımınkiler de bir takımın "yakalama yer"inde dururlar.

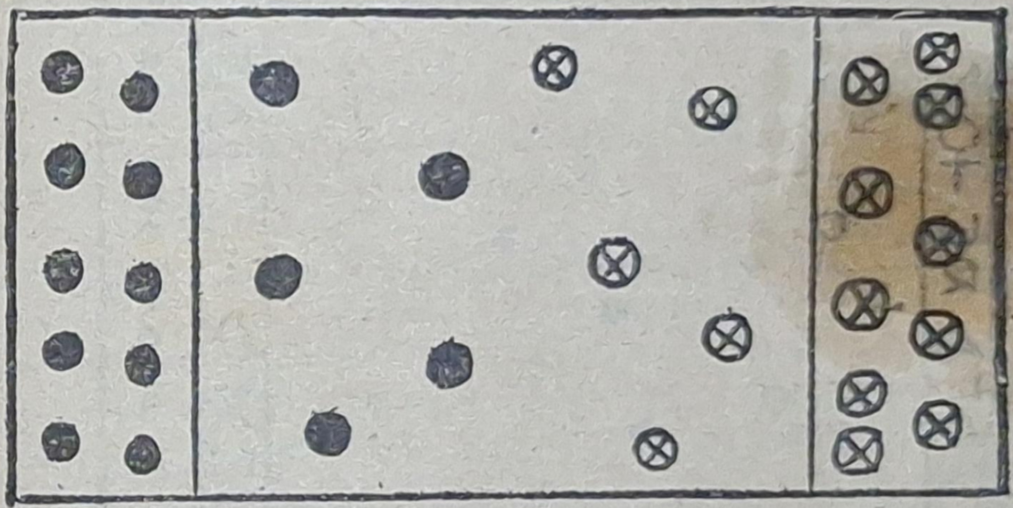
Oyun, orta çizgisi üzerinde duran iki takım temsilcileri arasında topun havaya fırlatılmasıyla başlar. Her ikisi de topu vurmak suretiyle kendi taraflarına geçirmeğe çalışırlar. Takımlar da aynı topu "yakalama yerleri"nde duran arkadaşlarına atmağa uğraşırlar. Pas vermeden yapılan her direkt atışla "tutuculara" geçirilen top 1 puandır.

Tutucular "yakalama yerleri"nin dışına çıkamaz fakat içerde serbestçe sağa sola gidebilirler. Aynı şekilde diğer oyuncular da takımlarının sınır çizgilerini aşmadan istedikleri yere hareket etmekte serbesttirler. Arzu edildiği takdirde direk atış yerine tek paslı (top yere bir kere vurabilir) atışlar yapılabilir. Böylelikle topun hızı kesilmiş olur ve çevredeki çiçeklere veya içerde oynanıyorsa ev eşyalarına zarar verme ihtimâli azalır.

HENTBOL

10-14 yaşlarında özellikle erkek çocuklar için hazırlanmış hareketli bir oyundur. İçerde ve dışarda oynanabilir. Ufak bir futbol topu veya büyük bir lâstik top ile dört kuka oyun için gerekli şeylerdir. Oyunun ev içerisinde ve otuz kişi arasında oynandığını kabul edelim.

15'er kişilik iki takım kurulur. Bu takımlar da kendi aralarında ayrı ayrı üçer gruba ayrılırlar (her grupta 5 kişi). Oyun sahası aşağıda görüldüğü gibi (Şekil 10) tebeşirle sınırlandırılır ve dikdörtgeni andıran bu sahanın her iki ucundan aşağı yukarı 90 cm mesafede enine çizgi çizilir. Bu çizgilerin üzerine karşılıklı kukalar konur. Her iki takımın ilk beş oyuncusu ortaya gelir diğerleri çizgilerin gerisinde sıralarını beklerler. Ortaya gelenlerden birer kişi kaleci vazifesini görür.

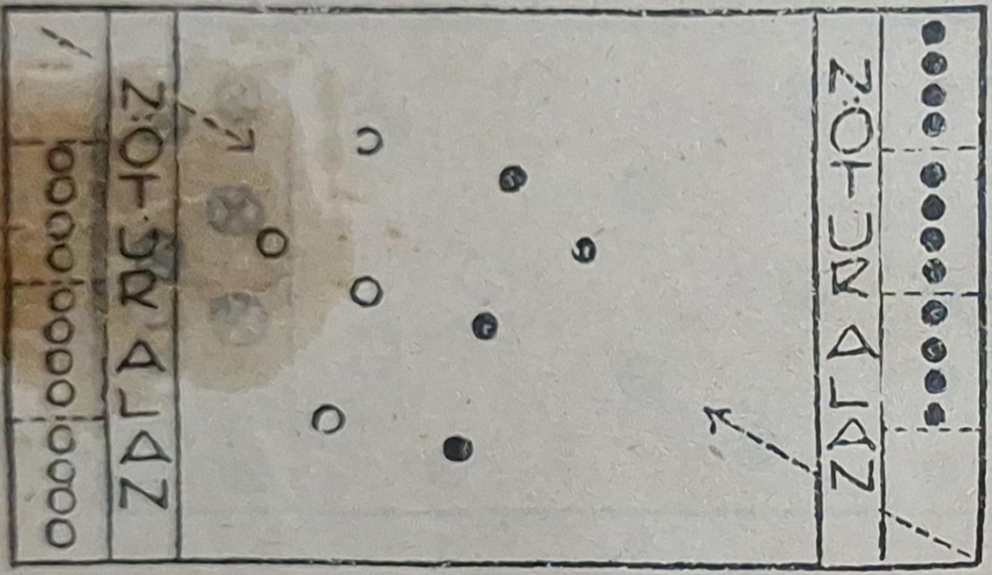


(Şekil: 10)

Oyun, topun takım temsilcilerinden iki kişi arasında yere atılması ile başlar. Takımların bütün gayesi topu ele geçirip karşı tarafın kukaları arasından yuvarlıyarak gol yapmaktır. Ancak diz yüksekliğinden aşağı seviyede atılan top gol olarak kabul edilebilir. Her takım iki dakikadan fazla oynayamaz. Vakit dolduğu zaman hakem ikinci beş kişilik grupları sahaya çıkarır ve maçı onlar devam ettirir. Bu iki dakika da dolunca üçüncü gruplar sahaya çıkar. Kazanan takım, tabii ki, önceden karşılaştırılan müddet zarfında (meselâ 10 dakika olabilir) en çok gol kaydeden takımdır.

ÜÇLÜ STOP

Gerek kız gerekse erkek çocuklar arasında oynanabilecek bir oyundur. Dikdörtgen şeklinde bir alan tebeşirle sınırlandırıldıktan sonra (Şekil: 11) oyuncular üç eşit takıma ayrılırlar. Bunlardan bir grup 'kaçanlar' olup sahanın ortasında yerlerini alırlar. Diğerleri de şekilde gösterildiği gibi iki yanlarda kendilerine ayrılan kısımlarda dururlar. Bir takım üst köşeden alta doğru diğeri de alttan üste doğru yan yana sıralanır. Bunlar da 'atıcılar'dır. 'Atıcılar' boş olan köşelerinden 'kaçanlara' tek tek nışan alarak topla vurmağa çalışırlar. 'Kaçanlar' içinde bulundukları alanda istedikleri yere kaçabilirler. 'Atıcılar'ın topu dizden aşağı nışan almaları şarttır. Dizden yukarı değen atışlar sayılmaz. Takımlar üç-beş dakikada bir değiştirilir. En fazla vuruş yapan takım oyunu kazanır.



(Şekil: 11)

FİN HENTBOL'U

11-14 yaşlarında çocuklar için hazırlanmış zevkli, hareketli bir oyundur. Özelliği, sadece muayyen bir saha içerisinde hareket edilinebilineceğidir. Aynı zamanda hareket edecek oyuncuların sayısı da kısıtlıdır. Tabii bu demek değildir ki diğerleri bir kenarda durup hareket etmek için sıra bekliyecekler. Oyunda büyük bir lastik top ya da ufak bir futbol, tenis topu lâzımdır. Saha 'Üçlü Stop'da olduğu gibi işaretlenir (Şekil: 11). Eşit sayıda iki takım

sahanın iki başında çizgilerin berisindeki yerlerini alırlar. Top oyun sahasının ortasına konur. Başlama işareti verilir verilmez her iki takımdan eşit sayıda oyuncu (4-5-6) kendi köşelerinden sahanın ortasına koşarak topu diz seviyesinin altında yuvarlamak suretiyle karşı takımın sınır çizgisinden geçirmeğe çalışırlar. Çizginin berisinde duranlar el ele tutuşarak topun içeri girmesine bacak ve ayaklarını bitiştirmek suretiyle engel olmağa çalışırlar. Hiç bir zaman topa tekme vuramazlar. Hakem tekrar düdük çaldığında ortadaki oyuncularla yenileri yer değiştirerek maça devam ederler. Oyuncular iki dakikada bir değiştirilir. Oyun süresi genellikle 10 dakika olarak alınır. Bu müddet zarfında en fazla gol yapan takım maçı kazanır. Top 'nötür' çizginin içine girdiği takdirde sadece çizginin berisinde durarak kale görevini yapan oyunculardan biri tarafından tutulabilir; ortadakilerin bu çizgiyi geçmeleri yasaktır. Oynarken dikkat ederek itip kakma, tekmeleme, dirsekleme gibi hareketlerde bulunmamak şarttır.

DENGE, KUVVET DENEMELERİ

BU denemeler tek tek yapılabildiği gibi karşılıklı takımlar hâlinde de yürütülebilir.

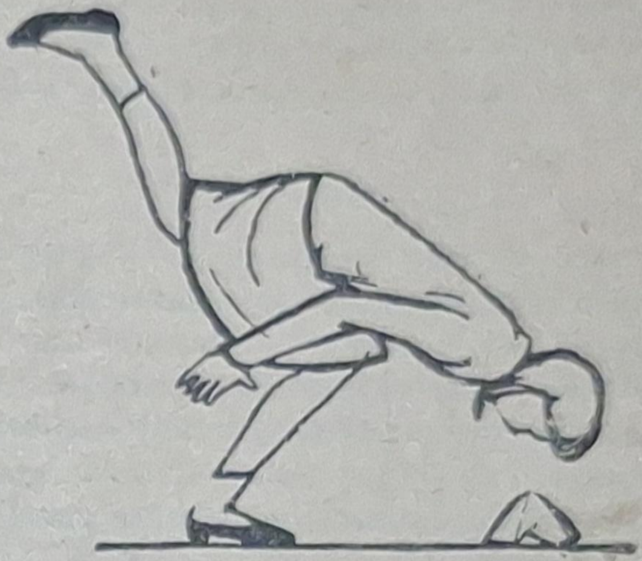
PİRAMİD KALDIRMA

Hem küçükler hem büyükler arasında yapılabilecek bir denge yarışmasıdır. Mendil veya kâğıt peçete piramit şekline sokularak durduğunuz noktadan aşağı yukarı 35 cm ileri konur. Bundan sonra yapılacak iş bir ayağınızı yerden kaldırarak tek ayak üzerinde eğilip hiç dengenizi bozmadan piramit mendili dişlerinizle yakalayıp tekrar eski pozisyona dönmektir. Üzerinde durduğunuz ayak hiç bir surette sağa sola hareket ettirilemez ve ellerle de yere tutunmak yasaktır. (Şekil: 12)

KİBRİT KUTUSUNA DOKUNMA

6 yaşından yukarı olanlar arasında yapılabilecek bir yarışmadır. Boş bir kibrit kutusu (sigara kutusu da olabilir), bir tebeşir ve sicim oyunda kullanılacak malzemelerdir

Tahta veya muşamba zemin üzerinde 60 cm uzunluğunda bir çizgi çizilir; oda halı döşeli ise sicim kullanılır. Bu çizginin 60



(Şekil: 12)

cm ötesinde de kibrit kutusu konur (Şekil: 13). Yarışmacılar çizginin berisinde dururlar. Ayak uçları çizgiye ancak değecek şekilde olmalıdır. Tek ayak üzerinde durarak havada olan ayakları ile kibrit kutusunu düşürmeden ona dokunmağa ve ileri itmeğe çalışacaklardır.

(Şekil: 13)

Tabii yavaş yavaş kutu çizgiden uzaklaştıkça dokunma işi de zorlaşacaktır.

Çizgiden en fazla uzaklaştırmağa muvaffak olan yarışmayı kazanacaktır.

ÇİZGİ ÇİZME

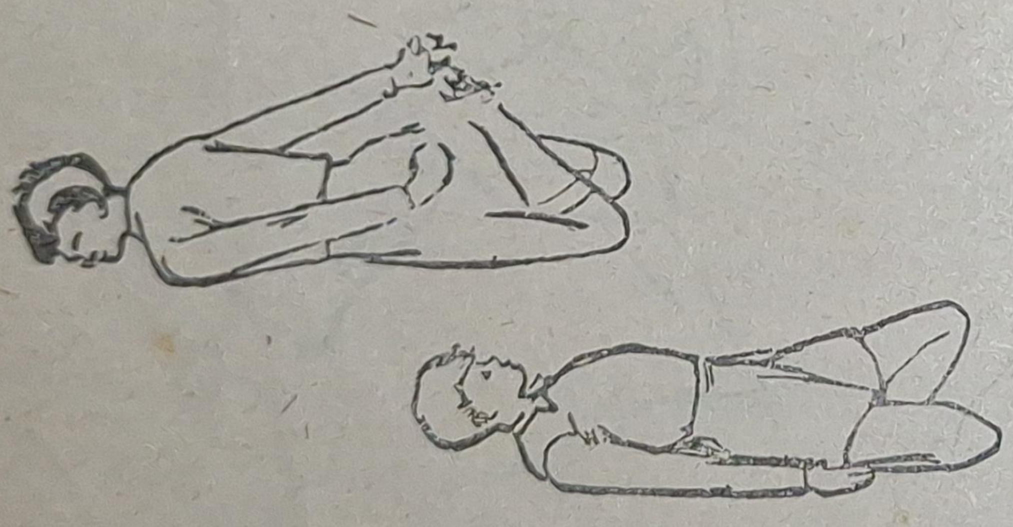
Yine tahta veya muşamba döşeli bir odada, bahçede tertip edilebilinecek basit bir yarışmadır. Yarışmacılar önceden çizilmiş bir çizginin birisinde ellerinde bir tebeşir ile dururlar. Tek ayak üzerinde yere eğilerek ellerindeki tebeşirle ileri doğru uzanan bir çizgi çizmeğe çalışarak yine eski pozisyonlarına dönmeğe çalışırlar. En uzun çizgi çizen ve dengesini bozmadan eski pozisyona dönebilen yarışmayı kazanır.

Aşağıda izah edeceğimiz iki yarışma daha ziyade gençlere uygun olup orta yaşlılara tavsiye edilmez.

İÇTEN DIŞA DÖNÜŞ

Bilhassa erkek çocuklar arasında tertip edilebilinecek vücut elastikiyetini ölçen bir yarışmadır. Elbiselerin tozlanmaması, kirlenmemesi için halı üzerinde yapılması gereken bir denemedir. İstekliler yüzükoyun yere uzanarak dizlerini çapraz olarak yukarı doğru bükerler (şekil 14). Elleriyle ayak bileklerini veya ayaklarını tutarlar.

Şimdi problem o pozisyonu bozmadan sırtüstü yuvarlanarak bağdaş kurmuş vaziyette oturabilmektir. Eller bileklerden koptuğu takdirde yarışmacı oyunu kaybeder.



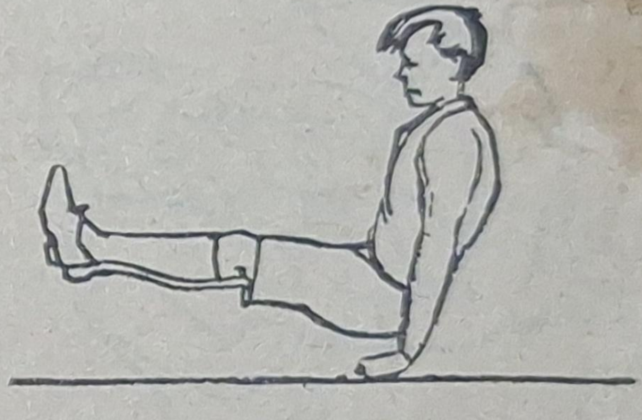
(Şekil: 14)

Aynı oyun bağdaş kurmuş şekilde oturarak da başlıyabilir. O zaman da yarışmacı yine ellerini bileklerinden bırakmaksızın yüzükoyun uzanmağa çalışacaktır.

PARALEL KALKIŞ

Delikanlılar arasında yapılabilecek oldukça zor bir yarışmadır. Gönüllüler yere oturarak bacaklarını dümdüz ileri doğru uzatırlar. Eller dik olarak bedenin yanında ve ona paralel yere konur. İstiyenler yere sadece parmak uçları ile de tutunabilirler.

Her yarışmacı ellerinden kuvvet alarak oturduğu yere paralel olarak kendini kaldırmağa çalışır. Bu pozisyonda en az iki saniye durmağa gayret eder. Bu hareket tahmin edildiğinden çok daha zordur (şekil 15). Pek çok kimse kalçalarını yerden kolayca kaldırabilir, fakat bu işi bacakları ve ayakları da yerden kesmek suretiyle yapmak herkesin harcı değildir.



(Şekil: 15)

OMUZ GÜREŞİ

Şimdi sunacağımız beş yarışma da kızlara ve kadınlara göre olmayıp genç ve orta yaşlı erkekler arasında tatbik edilebilir.

İlk oyun "omuz güreşi" erkek çocuklara bir kuvvet denemesidir. İki yarışmacı yere oturarak bacaklarını ata binmiş gibi iki yana açarlar sırt sırta ve kollarını birbirlerininkinin içinden geçirerek sıkı sıkıya tutarlar. Her ikisi de birbirlerinin ters omuzlarını yere değdirmeğe çalışır (Biri diğerinin sağ omuzunu öteki de

sol omuzu eğmeye uğraşır). Bu arada bacaklarını kapayamazlar. Kim diğerininkini değirirse yarışmayı kazanır.

PARMAK ÇEKMECE

Yine iki kişi arasında oynanan bir oyundur. Bir kişi yere oturarak bacaklarını yanlara açar ve kollarını gögüs hizasında bükerek orta parmaklarıyla birbirine dokunur.

Diğer oyuncu ise arkadaşının bileklerinden yakalıyarak kolları yanlara açmak suretiyle orta parmakları ayırmağa çalışır. Şiddetli çekmeler veya aşağı yukarı tartaklamalar yasaktır. Bu oyun da ilk bakışta kolay gelebilir, ama özellikle eşit kuvvette iki kişi arasında oynandığı takdirde zorluğu meydana çıkar (şekil 16).

(Şekil: 16)

ELLERİ BAŞTAN AYIRMA

Parmak Çekmece oyununa benzer ikinci bir yarışmadır. Arkadaşlardan bir tanesi bacaklarını yanlara açarak ayakta durur ve ellerini başının üzerine koyar (şekil 17). Diğeri yine bu arkadaşın bileklerini tutarak kolları havaya kaldırmak suretiyle elleri baştan ayırmağa çalışır. Yukarıda olduğu gibi anî çekiştirmeler yasaktır.

(Şekil: 17)

KOL GÜREŞİ

Çiftler ufak bir masanın yanına karşılıklı otururlar. Her ikiside dirseklerini masanın üzerine koyarak birbirlerinin ellerini sıkı sıkı tutarlar (birinin sağ diğerinin sol dirseği) Boşta olan kollarını masadan veya iskemleden kuvvet almak için kullanmadan birbirlerinin kollarını yatırmağa çalışırlar

LİMBO

Bu oyun vücut elastikiyeti ve denge kuvveti isteyen bir yarışmadır. Uzunca bir sopa iki kişi tarafından göğüs hizasında karşılıklı uçlarından tutulur. Gönüllüler bu sopanın altından geçmeğe başlarlar. Önceleri, yükseklik fazla olduğundan kolayca, sadece ayaklarını biraz bükerek geçebilirler. Yavaş yavaş sopa aşağı doğru indirilmeğe başlanır. Buna bağlı olarak da sopaya değmemek için yarışmacıların vucutları geriye doğru iyice bükülmek zorundadır. Düşmeden ve sopaya değmeden en alçak seviyeden geçebilen oyunu kazanır.

ATLAMA YARIŞI

Bu yarışma 10 yaşından yukarı erkek çocuklar ve daha büyükler arasında tertip edilebilir. Yalnız, bu oyunda oldukça geniş

bir saha gereklidir. Çok geniş bir salonda da oynanabilir, fakat halının üzerine işaret yapmak için sicim kullanılmalıdır.

Yere 35 cm uzunluğunda bir çizgi çizilir.

Yarışmacılardan birincisi parmak uçları çizgiye ancak değecek şekilde çizginin arkasında durur; sonra olduğu yerden ileri doğru bir atlama yapar. Atladığı yer tebeşirle işaretlenir (topuklarının değdiği nokta) İkinci yarışmacı birincinin atladığı yere geçerek aynı şekilde oradan ilk çizilmiş çizgiye doğru atlar. Onun topuklarının değdiği yer de işaretlenir ve birinci oraya geçerek ileri doğru ikinci atlayışını yapar.

Bu atlamalar üç dört def'a tekrarlanır.

Eğer atlamaların sonunda en son işaret ilk çizilmiş olan çizginin arkasında ise ikinci oyuncu yarışmayı kazanmış olur; eğer ilk çizginin önünde ise birinci atlayan oyunu kazanmıştır.

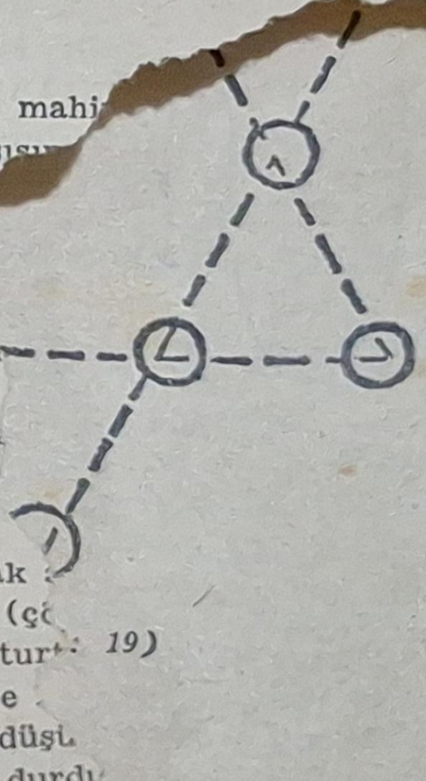
VAKİT GEÇİRTİCİ UFAK NUMARALAR

PARA YAKALAMA

MİSAFİRLERİ eğlendirecek mahi
kat arkadaşlarınızın karşısı
mak için kendi kendinize bi

Sağ kolunuzu şekilde gö
bükük olarak tutunuz ve dir
parayı üst üste koyun. Şimdi
indirin; tabii paralar yere düş
paraları havada yakalayın.

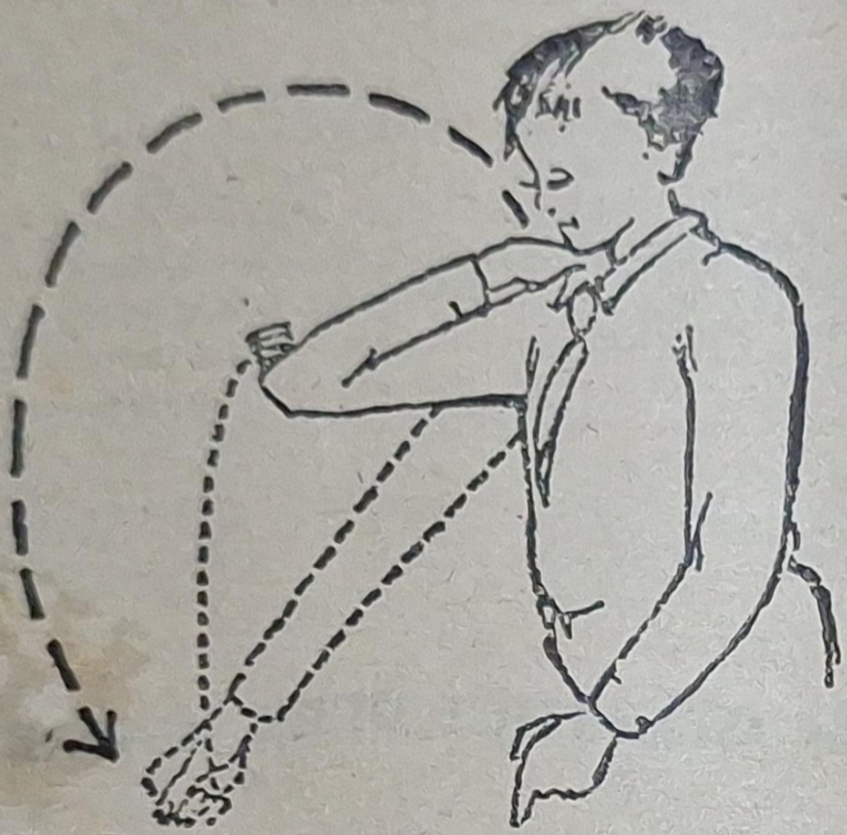
Alıştıkça dirseğinizdeki pa



ŞİŞEYE PARA ATMA

Geniş ağızlı bir şişe alarak
V şeklinde bükerek koyunuz (ç
üzerine de bir beş kuruşluk otur 19)

Mesele; bu beş kuruşu, ne
şeyi ellemeden şişenin içine düşü
düşürebilirim fikri ile şişenin durdu ilgilendirebilecek bir oyundur.
tır. Bu işi nasıl yapabilirsiniz? enişliğinde kâğıt şeritler hazırla-



(Şekil: 18)

...ün V kıvrımını yaptığı yer bir
...şişerek kopar iki uç düzle-
... şişenin içine düşer.

...ilgilendirecek hem de eğlen-
...ı izah ettiğiniz zaman mu-
...emeğe kalkacaklardır.
... kulesini andırır şekilde du-
...esin dikkatini çekecektir. Şişe

...değen kısmının altına ortasın-
...yrılmış bir kibrit çöpü kon-

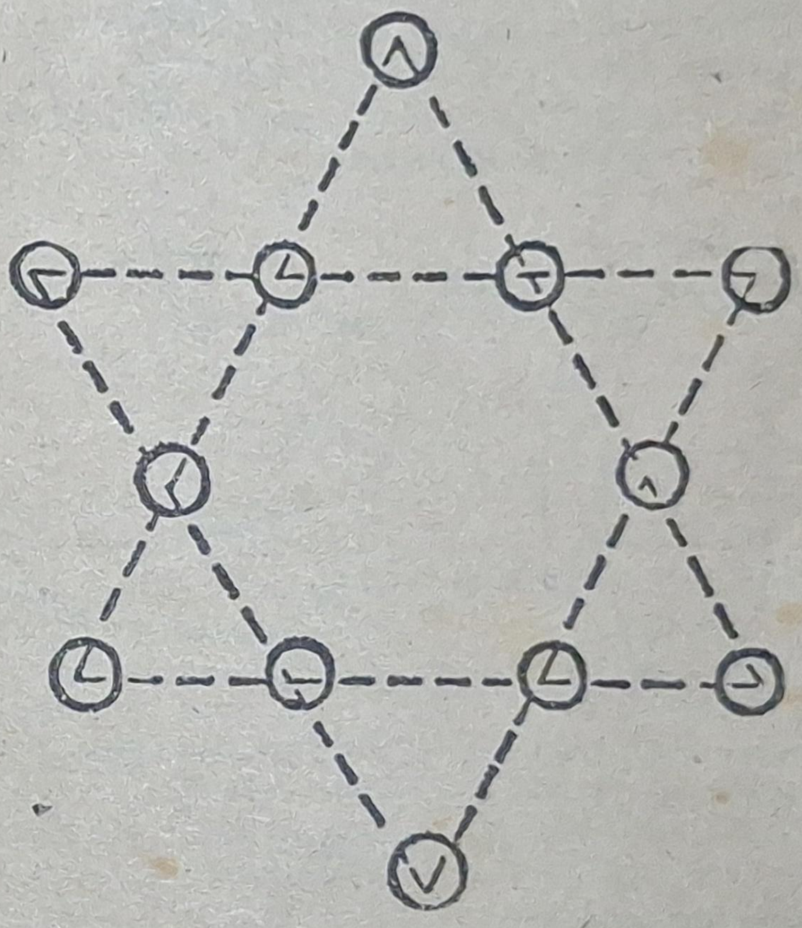
...syonda da değildir, çünkü masa
...ı kayarak esas vaziyetine gele-
... yerleştiremiyorsanız şişenin

altına bu işi kibriti ucundan madeni bir para ile yavaş yavaş itmek suretiyle yapabilirsiniz.

ALTI DÖRTLE ONİKİ ÇIKARTINIZ

Misafirlerinizden birine 12 tane düğme veya madeni para vererek bunları o şekilde dizmesini söyleyiniz ki her birinde dörder düğme olmak üzere altı düz çizgi meydana getirsin.

Nasıl yapılacağı aşağıdaki şekilde gösterilmiştir (şekil 19). Tepeleri ters yönlerde olmak üzere birbirinin içine geçmiş iki eşit kenar üçgen yapmak lâzımdır.



(Şekil: 19)

ŞERİT OYUNU

Hem çocukları hem büyükleri ilgilendirebilecek bir oyundur. 30-35 cm uzunluğunda 2-3 cm genişliğinde kâğıt şeritler hazırla-

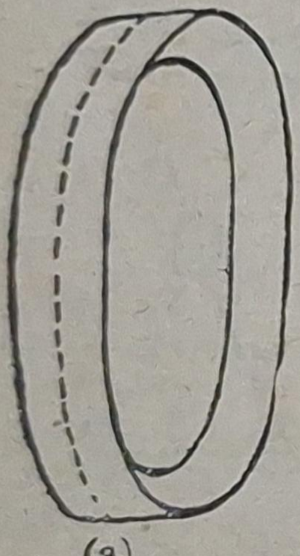
yınız. Şimdi şekilde (20 a) görüldüğü gibi bunların dört-beş tanesini bir araya getirerek uç kısımlarını çikletle yapıştırmak suretiyle bir bant meydana getiriniz. Bir makas alarak bu bandı boyuna (noktalı kısımdan) keserseniz ne olacağını sorunuz.

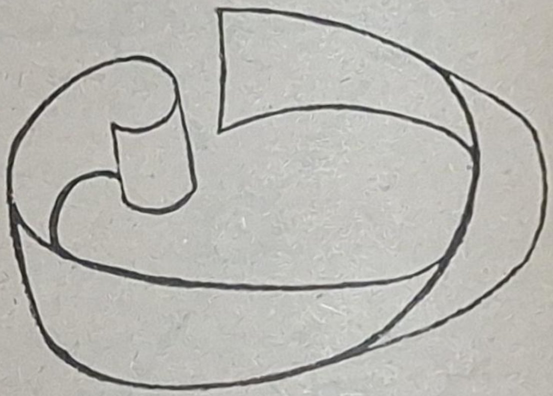
Alacağınız cevap elinize iki eşit bandın geçeceğidir. Kesmeğe başlayınız. Misafirler verdikleri cevabın doğru olduğunu görecekler. Misafirlerine ikiye ayırdığınız bantları kesmelerini söyleyiniz. Şimdi şeritlerden birini alarak çikletle yapıştırmadan önce bir def'a bükünüz (şekil 20 b) ve aynı şekilde kestiğiniz takdirde ne olacağını sorunuz. Yine alacağınız cevap elinize iki eşit bant geçeceğidir.

Acaba öylemi olacak? Deneyip görünüz.

Aynı zamanda şeridi tam ortasından değil de kenarına daha yakın bir yerden kesmeği de deneyebilirsiniz.

Şeriti iki def'a büktükten sonra kesmek suretiyle nasıl bir şey elde edeceğinizi merak etmezmisiniz?


(a)

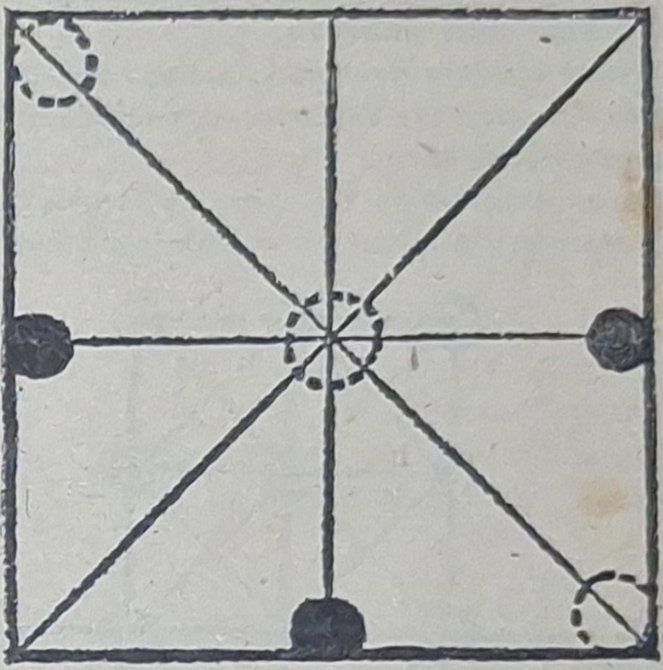

(b)

(Şekil: 20)

BİR SIRADA ÜÇ TANE

8-12 yaşlarında çocuklar ve büyükler arasında oynanabilecek bir oyundur. 20 cm^2 genişliğinde bir kâğıt alarak şekilde görüldüğü gibi işaretleyiniz (şekil 21) ve her oyuncuya iki değişik renkte üçer düğme veriniz; böylelikle herhangi bir karışıklığa engel olursunuz. Sırayla her oyuncu düğmelerini çizgilerin ortada kesiştiği veya kâğıdın kenarlarına deydiği noktalara koymağa çalışır.

Düğmelerin üçünü de aynı sıraya koyabilen oyuncu yarışmayı kazanır.



(Şekil: 21)

TİLKİ VE KÖPEKLER

Tilki ve Kazlar adı altında da oynanabilen bu oyun ufak topluluklarda iyi bir vakit geçirme vasıtasıdır. Büyükçe bir kâğıt üzerine 33 tane daire çiziniz. Sonra bu daireleri şekilde görüldüğü gibi (şekil 22) çizgilerle birleştiriniz. Bu çizgiler hangi yönde hareket edilebileceğini gösterir.. Köpek olan oyuncuya 17 taş verilir (fasulye, nohut veya düğme de olabilir) ve bunlar şekilde siyah dairelerin gösterdiği noktalara yerleştirilir. Tilki köpeğin taşlarından farklı bir taşa sahip olup bunu ortadaki karenin merkezine koyar.

Oyunun, daha doğrusu köpeklerin amacı tilkinin etrafını kuşatarak onun hareket etmesine mâni olmaktır.

KAİDELER:

1. İlk hareketi Tilki yapar

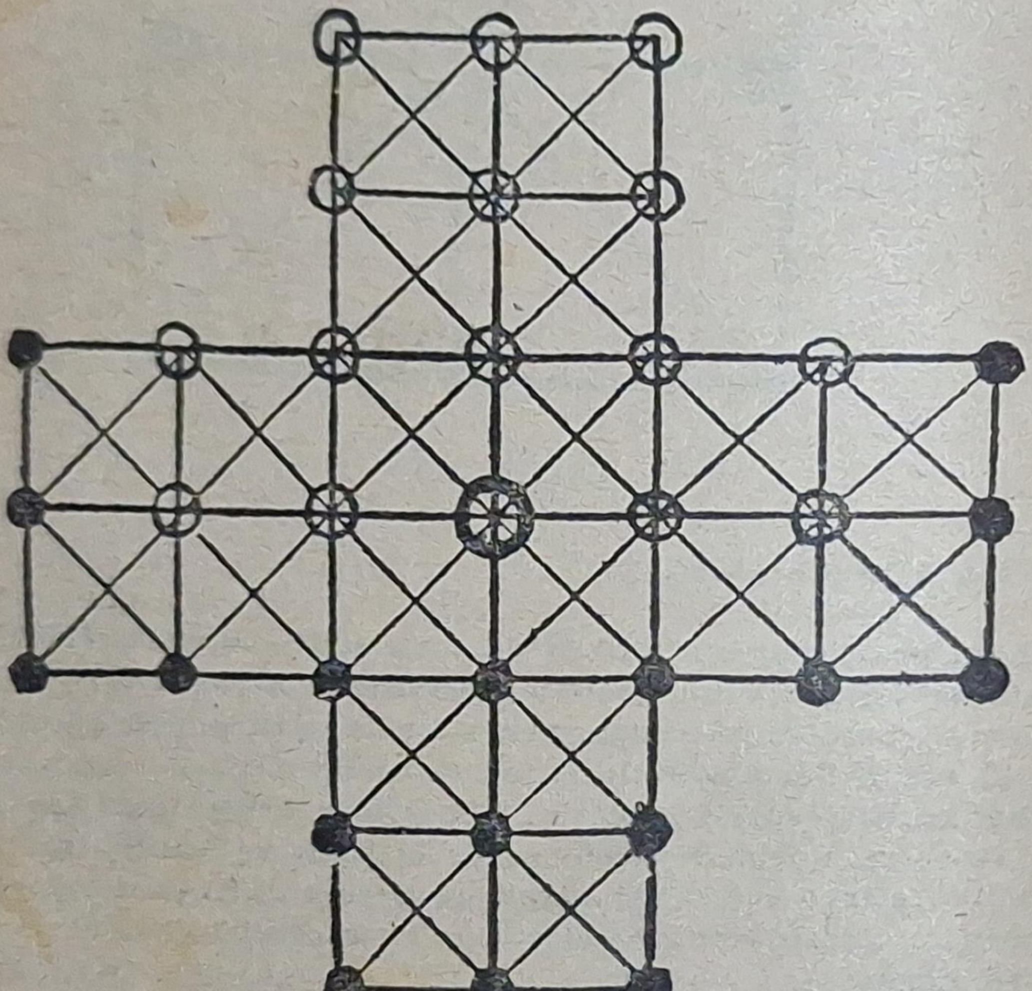
2. Birer birer ilerlemek suretiyle taşlar her yöne yürütülebilir.

3. Tilki'nin gayesi köpekleri tek tek yakalamaktır. Yalnız tilkinin köpeğin üzerinden atlıyarak onu yakalayabilmesi için atladığı köpeğin yanındaki yerin boş olması lâzımdır. Eğer arzu ederse tilki köpeği almıyabilir de.

4. Köpekler tilkinin üzerinden atlıyamazlar

5. Oyuncular sıra ile taşlarını oynatmalıdırlar. Sıra vermek veya sıra kapmak yasaktır.

Bu oyunu aynı zamanda bir kaç çift birden oynayabilir; sonra kazananlar arasında da bir yarışma yapılarak şampiyon seçilir.



(Şekil: 22)

PARA OYUNLARI

YAZI TURA

Beş tane on kuruşluğu birbiri üzerine koyarak sol elinizde tutunuz. Sağ elinizle en üsttekini alarak 'Bir aşağı' diyerek diğer tanenin altına koyunuz. İkinciyi de (en üstteki oluyor) 'Bir masanın üzerine' diyip masaya koyunuz. Arkadan yine ilk yaptığınız hareketi tekrar ediniz, taaki bütün 10 kuruşluklar masanın üzerinde dizilinceye kadar.

Misafirlerinize masa üzerindeki paraların bir 'yazı' bir 'tura' olmak üzere sıralandığını gösterin ve içlerinden bir tanesine aynı şeyi tekrarlatın Pek az kimse uzun müddet düşünmeden sizin aldığınız neticeyi alabilecektir.

Oyunun sırrı şudur: Paraları bir biri üstüne koyarken ilk üç taneyi yazı (veya tura) tarafları yukarı gelecek alttaki iki taneyi de tura tarafları yukarı gelecek tarzda koyunuz.

DÖRT SEFERDE İKİ GRUP

Dört tane birer liralığı ve dört tane onar kuruşluğu aşağıdaki şekilde gösterilmiş olduğu gibi (şekil 23) bir büyük bir küçük

olmak üzere yan yana diziniz. Sonda iki boş yerin bulunduğunu kâbul ederek bunları 9 ve 10 diye numaralandırınız.

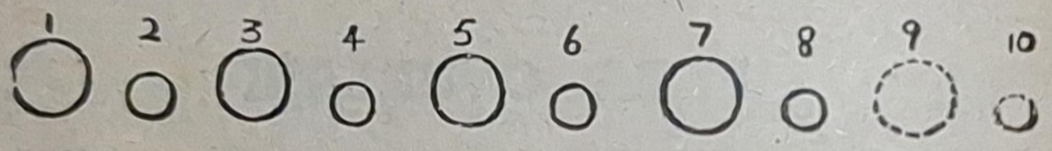
Mesele; birer liralıkları ve 10'ar kuruşlukları arada bir boşluk bırakmadan yan yana gruplar hâlinde toplamaktır.

Her def'ada yan yana iki para hareket ettirilir; bunlar 9 ve 10 da dahil olmak üzere boş bulunan yerlere aradaki mesafe hesaba katılmadan atlatılabilirler.

Oyunun gayesi; dört seferde iki grubu tamamlıyabilmektir.

ÇÖZÜM:

1. *2 ve 3'ü 9 ve 10 numaralara geçiriniz*
2. *5 ve 6'yı 2 ve 3 " "*
3. *8 ve 9u 5 ve 6 numaralara geçiriniz*
4. *En son olarak 1 ve 2'yi 8 ve 9 numaralara geçiriniz.*



(Şekil: 23)

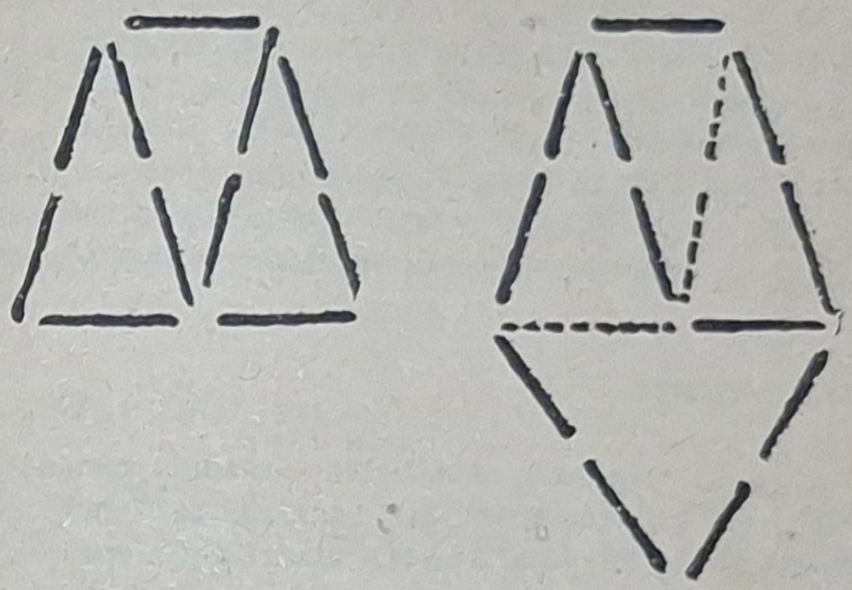
KİBRİT OYUNU

Aşağıdaki şekilde olduğu gibi (şekil 24) 11 kibrit çöpü ile 3 tane eşitkenar üçgen yapınız. Sadece üç çöpü kaldırarak birbirine eşit büyüklükte iki şekil ortaya çıkartınız. Şekillerin aynı olması şart değildir.

ZARLI AT YARIŞI

Basit fakat zevkli yarışmadır. Beyaz karton veya amerikan bezi üzerine çizilerek oynanabilir.

Yarış sahası 30-35 cm genişliğinde olmalıdır. Amerikan bezi veya karton üzerine aşağıdaki şekli (şekil 25) çizdikten sonra aynı şekilde işaretleyiniz. Burada sadece beş sıra gösterilmiştir fakat arzu edilirse daha fazla olabilir. Aynı şekilde, en yüksek sayı 60 olup yer adedini göstermektedir. Bu da sıra sayısı ile birlikte arttırılabilir. Sayılar masanın etrafında oturanların kolayca izliyebilecekleri şekilde değişik yönlerde yazılmıştır. Oyun yerde oynanıyorsa şekil mümkün mertebe geniş tutulabilir.



(*Şekil: 24*)

Oyuncakçı dükkânından alınmış ufak plastik atlar bu sahada atılan zara göre koşmağa başlarlar. Zar oyuna iştirak etmeyen biri tarafından atılır. İstenildiği takdirde "6 atılmadan hiç bir at yerinden kıpırdıyamaz" gibi oyunu güçleştirebilecek kaideler konabilir.

1	2	3	4		58	59	60
1	2	3	4		58	59	60
1	2	3	4	← SAYILAR 5 - 57	58	59	60
1	2	3	4		58	59	60
1	2	3	4		58	59	60

(*Şekil: 25*)

ODA GOLFU

İki veya dört kişi arasında oynanabilecek daha ziyade orta yaşlılar arasında tutulan bir golf çeşididir. Her oyuncuya bir bü-

yük bir küçük disk (özellikle bu oyun için kullanılan daire şeklinde fazla hafif olmayan mikalar) verilir. Oyun sahası içine değişik genişliklerde çukur kaplar, yumurtalıklar, dondurma külahları vs. yerden değişik yüksekliklerde olmak üzere yerleştirilir. Bunlar arasındaki mesafelerde birbirinden farklı olmalıdır. Bahçe golfundaki manialarin yerlerini tutması için kitaplar, içi su dolu tabaklar atıcı ile bu delikler arasına konabilir. Oyuncular verilen mesafeden bu mikaları uçurmak suretiyle deliklere düşürmeğe çalışırlar.

OKUMA OYUNU

Gençler ve orta yaşlı misafirler arasında oynanabilecek bir oyundur. Aynı gazeteden bir kaç tane alarak içinde beyendiğiniz bir makale ya da havadisi keserek çıkartınız. Sonra bu makalenin satırlarını da dikkatle kesmek suretiyle birbirinden ayırınız; her bir makaleden elinize (yazının uzunluğuna göre) 15-20 satır geçecektir. Bu ince şeritleri birbirine karıştırarak (her birini kendi arasında) ayrı ayrı zarflara koyunuz. Eğer 12 tane misafiriniz varsa bu zarfların 6 tanesini çiftler arasında dağıtarak bu kesik satırları düzene koymak suretiyle makalenin aslını bulmalarını söyleyiniz. Kendinize makalenin aslını saklayınız ki sonradan arkadaşlarınızınkini kontrol edebilesiniz.

Bu işi yanlışsız olarak bitiren ilk çift oyunu kazanır. Aynı şey, bir yazıyı karışık olarak daktiloya çektikten sonra dağıtmak suretiyle de yapılabilir.

DEĞİŞİKLİK NEDİR?

Dikkat isteyen oldukça basit bir oyundur. Misafirlerinize konuşma esnasında müsait bir zaman kollıyarak çevrelerini dikkatle tetkik etmelerini söyleyiniz; ve tabii, üç dakika sonra içlerinden bir kaçını veya hepsini dışarı çıkartacağınızı da ilâve etmeyi unutmayınız. Onlar dışarda iken odada ufak tefek bir takım değişiklikler yaparak geri çeğırınız ve nasıl bir değişiklik yaptığınızı bulmalarını söyleyiniz. Hepsi ellerindeki kâğıda ayrı ayrı gördükleri değişikliği yazarak size verirler. Hangisindeki doğru ise oyunu o kazanır.

Ne gibi değişiklikler yapabileceğinize aşağıdaki liste yardımcı olabilir:

Bir resimi hafifçe çarpıltınız

Bazı kitapları ters çeviriniz

Bir sigara tablasının küllerini dökünüz

Bir yastığın pozisyonunu değiştiriniz

Masayı hafifçe yerinden kıpırdatarak duruş açısını değiştiriniz.

Pikap veya piyanonun kapağını kapayınız

Takvimdeki tarihi değiştiriniz

Saatin akrep ve yelkovanını ileri veya geri oynatınız

Pencereyi açınız veya kapayınız

KİBRİT KUTUSUNDA PARA KAYBETME

Bir kibrit kutusuna bir on kuruşluk konur; kutu kapatılır ve paranın içerde olduğunu göstermek için sallanır. Kutu açıldığında para kaybolmuştur.

Daha önceden, kibrit kutusunun sürgülü kısmının bir yanında, on kuruşluğun geçebileceği büyüklükte bir delik açılır. Buna kimse dikkat etmiyecektir. Kutu yanlamasına sallanınca para sesi duyulur; ama kutuyu kendinize doğru eğdiğiniz takdirde para elinizin içine düşecektir. Kutuyu sol elinize alır ve açıp içinin boş olduğunu gösterirsiniz.

YÜN TOPTAN ÇIKAN PARA

Parayı yukarda anlattığımız şekilde kaybettikten sonra, bir yün toptan çıkarabilirsiniz. Bunun için, karton veya tenekeden, paranın içinden kayabileceği düz ve sert bir tüp yapın ve çevresine yün sarın. Kibrit kutusundan parayı gizlice düşürür düşürmez, hemen tüpün içine atın ve tüpü çekip çıkarın. Elinizde yünden bir top kalacak. Onu bir bardağın içine koyar ve seyircilerden birine bu topu çözmesini söylersiniz. Top çözülünce para bardağa düşecektir.

Gevşek bir yün top kullanmak şartıyla, bu oyunu tüpsüz de yapabilirsiniz. Parayı yünün içine itersiniz, okadar.

YÜZÜK VE KAYBOLAN PARA

Bu oyun için büyükçe bir yüzük gereklidir. Yüzük bir kâğıt parçasının üzerine konur ve üstü küçük bir kartonla örtülür. Bu yüzük bir madeni paranın üzerine konduğu ve karton kaldırıldığı

takdirde paranın kaybolduğu görülür. Kartonun üstü örtülür ve kaldırılırsa para yine meydana çıkar.

Yüzük büyüklüğünde ve yüzüğün üzerine konduğu kâğıdın renginde bir kâğıt daire, yüzüğün alt tarafına yapıştırılır. Kimse bunun farkına varmaz, çünkü yapıştırılan kâğıt alttaki kâğıttan ayırdedilmez. Yüzük paranın üzerine konunca, para gözden kaybolur.

Bu oyunu pek çok kimse bilir. Bunun için, şimdi anlatacağımız oyunla bağdaştırıldığı takdirde bir anlamı olabilir.

"WISENHEIMER" PARA OYUNU

Bir yüzüğün üzerine bir karton konur; yüzük te bir madeni paranın üstüne kapatılır; karton kaldırılır, para yok olmuştur. Bazı "akıllılar" yüzüğe ellerine alıp incelerler, ama yüzüğe kâğıt yapışınamış olduğunu hayretle görürler.

Daha önceden kartonun altından bir parça oyularak çıkarılmış ve bunun yerine yine karton boyunda bir tahta parçası yapıştırılmıştır. Bu tahta parçasının dibine de balmumu sürülmüştür. Karton, yüzükle birlikte paranın üstüne konduğunda tahta parçası parayı kaldırır. Kartonu yüzüğün üstünden çektiğiniz zaman parayı kimseye hissettirmeden oradan alır ve cebinize indirirsiniz. "Ben herşeyi bilirim" iddiasında olan kimsenin de, yüzüğü eline aldığında ağzı bir karış açık kalır.

UÇUP GİDEN PARA

Bu, biraz ekzersiz isteyen bir oyundur. Madeni bir para havaya fırlatılır ve sağ elle yakalanarak sol elin üstüne kapatılır.

"Söyleyin bakalım, yazı mı, tura mı?" diye sorarsınız.

Karşınızdaki kimse, veya kimseler tahminde bulunur bulunmaz, elinizi kaldırır ve paranın orada olmadığını gösterirsiniz.

Parayı sağ elle "yakalarken", parmaklarınız yukarıya doğru kıvrık olmalı, elinizin sırtı seyirciye dönük bulunmalı. Para elinize düşerken onu tutmayın, ceketinizin kolundan içeri girmesini sağlayın. Bununla birlikte, yumruğunuzu sıkmayı ve sanki parayı sol elin üstüne koyuyormuş gibi yapmayı unutmayın.

DEĞİŞEN PARA

Bu dá dikkatli ekzersiz istiyen bir oyundur. Seyircilerden birine, avucuna bir yirmibeşlik koyarak elini yatay ve düz bir şekilde

tutması söylenir. Parmaklarınızla onun avucuna vurduğunuz zaman, parayı size kaptırmaması için elini çabucak kapaması gereklidir.

Avucuna vurun, hemen elini kapatacak ve parayı sakladığını düşünecektir oysaki elini açtığında, yirmibeşlik yerine on kuruşlukla karşılaşacaktır.

Metod: On kuruşluğu küçük parmağınızın kıvrımına saklayın. Parmak uçlarınızla karşınızdakinin avucuna kuvvetle vururken, küçük parmağınızı açın ve parayı bırakın. Yirmibeşlik, vuruşun etkisiyle zıplayacaktır, elinizi çekerken onu kolaylıkla yakalayabilirsiniz.

Bu oyunun çok süratli bir şekilde yapılması gereklidir. Biraz dikkat ve alışkanlıkla güç yanı kalmaz.

ÇOĞALAN PARALAR

Masanın üstüne üç madeni para konur. Ellerin boş olduğu gösterilir. Sağ el paraları sol tarafa doğru masanın üstünden hızla toplar. Sol el açıldığında para sayısı üçten dörde çıkmıştır.

Dördüncü para masanın alt kenarına bir parça sabunla tutturulur. Sol el sağ elin getirdiği paraları toplarken sol parmaklar saklı olan dördüncü parayı da çekerek diğerlerine dahil ederler.

TEK VE ÇİFT

Seyircilerden birine, elinin içine bir miktar para (bozukluk) alması ve elini kapaması söylenir. Bundan sonra sihirbaz da eline bir miktar para alır.

"Elimdeki paraları sizin elinizdekilere ekliyeceğim," der sihirbaz," şu anda elinizdeki paraların sayısı tekse çift, çiftse tek olacak."

Paraları saklayan kimse onları sayar, tek olduğunu görür. Sihirbaz kendi elindekileri ekler ve toplamı, daha önce söylediği gibi, çifte çevirir.

Metod çok basittir. Sihirbazın eline aldığı paralar tek sayıda olmalıdır. Bunlar seyircinin elindekilere eklendikleri zaman sihirbazın söylediği sonucu doğuracaklardır.

PARA KUTUSU

Böyle bir kutu kolayca yapılabilir. Bu iş İçin kartondan bir silindir yapılabileceği gibi, tahta veya madeni bir tüp te kullanılabilir.

Silindir biçiminde küçük bir kutu seyircilere gösterilir ve aynı büyüklükte yarım düzine madeni parayla doldurulur. Kutu, içinde paralar olduğu halde sol elin arkasına yerleştirilir. Sağ elle kutu'nun üstü örtülür, bir elçabukluğu, paralar kaybolmuştur! Sağ elin de, kutunun da boş olduğu gösterilir. Sol el açılır, paralar meydana çıkar.

Metod: Kutu alelade bir silindir kutudur. Bu silindirin dibine bir para sıkıştırılmıştır. Kutunun içinde, kutunun içiymiş hissini vermesi için bu parayı örten kâğıttan bir daire vardır.

Kutu paralarla doludur. Sol elin avucu içine konur ve gizlice döndürülür. Seyirciler kutunun dibini teşkil eden parayı görürler ve bunu en üstteki para zannederler.

Sağ el kutuyu kaldırır, bu sırada paralar sol elde kalmıştır, sağ el çabucak yumruk yapılarak elin arkası yukarıya gelecek şekilde çevrilir. Kutu elin arkasına konur, seyirciler hâlâ içinde para olduğunu sanırlar.

Sağ el kutunun üstünü örttüğü sırada onun yönünü değiştirir ve böylece kutunun boş olduğu gösterilir. Sağ el kutuyu alır ve masanın üstüne koyar, sol el açılarak paralar gösterilir.

PARA NEREDE?

Bu oyun için üç küçük kapak - bunlar hap kutularının kapakları olabilir- gereklidir.

Masanın üstüne bir yirmibeşlik veya on kuruşluk konur, seyircilerden birinin kapaklardan biriyle bu parayı örtmesi ve paranın hangi kapak altında olduğunun anlaşılmaması için, diğer kapakları da usturuplu bir şekilde bunun yanına yerleştirmesi istenir. Ama sihirbaz, elini kapakların üstünden şöyle bir geçirir ve paranın hangi kapak altında olduğunu hemen söyler.

Metod: Paranın alt tarafına balmumu yardımıyla kısa bir saç teli yapıştırılır. Bu saç teline kimse dikkat etmez. Saç teli parayı gizleyen kapağın altından çıkar, biraz yakından bakınca sihirbaz paranın yerini keşfeder.

ELDEN UZAKLAŞAN PARA

İki elin avucu arasına madeni bir para konur ve avuçlar oğuşturulur. Para kaybolur, fakat el bir daha oğuşturulunca tekrar meydana çıkar.

Paranın altına bir parça yumuşak sabun sürün. Sol avuca koyun parayı. Sağ elinizi, daha doğrusu avucunuzu, sol avucunuzun üstüne, dik açı meydana getirecek şekilde, yani haçvari koyun, sağ parmaklarınızla parayı sol elinizin arkasına itin. Parmaklar parayı saklar ve sol elin arkasına bastırır, sizde avuçlarınızın içini gösterebilirsiniz.

Parayı tekrar meydana çıkarmak için, sağ elinizin parmaklarıyla onu saklı bulunduğu yerden çekersiniz.

MASADAKİ PARALAR

Masanın üstüne dört tane para konur. Sol el bunlardan birini alır ve masanın altına gider. Sağ el, kalan üç parayı örter. Sonra sol el tekrar gelir ve masaya *iki* para bırakır. Sağ el kaldırılır, üç yerine iki tane para çıkar altından!

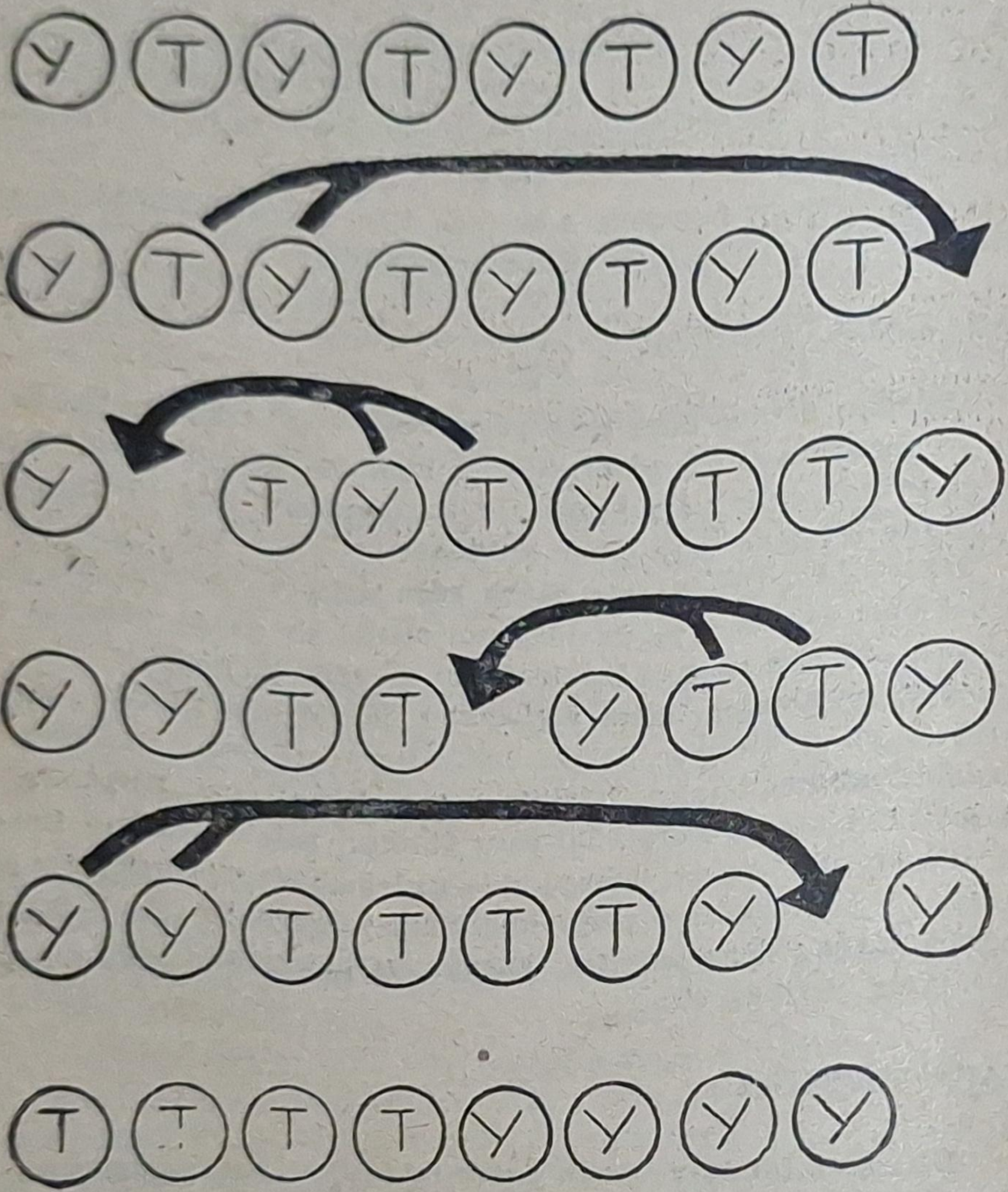
Metod: Bu oyunda bir başka para daha kullanılır. Bu para, ya sol elde saklanır, ya da masanın altına bir parça sabunla tutturulur. Sol elin masaya bıraktığı iki paradan biri budur. Sağ elin gizlediği paralardan birini kaybetmek de oldukça basittir. Sağ el paraları masa üzerinde ileriye doğru iter, ama bunu yaparken bir tanesini serbest bırakır, böylece para bilek altında kalır. Sağ el kaldırıldığı zaman sadece iki para görülür. Bilek masanın üzerinde düz olarak tutulur, üçüncü para gizlenmiş olur. Bilek ağır ağır geriye doğru çekilirse para, kucağınıza düşecektir. Bir güvenlik tedbiri olarak daha önceden kucağınıza bir mendil veya peçete koymanız yerinde olur.

YAZI VE TURA

Bir yazı, bir tura olmak üzere sekiz tane parayı yanyana sıralayın. Seyircilerden istenen, yanyana durmakta olan iki parayı alıp sırada başka bir yere koymalarıdır. Bu manevra dört kez yapılabilir, ama bu süre içinde dört yazı, dört tura bir araya getirilmelidir.

Metod: Soldan sayarak, 2 ve 3 ncü paraları sıranın sonuna nakledin. Sonra sağdan sayarak, 5 ve 6 ncı paraları açılan boşlu-

ra getirin. Yine sağdan sayarak, 2 ve 3 üncü paraları onların yerine koyun. Sonra da, sıranın sol ucundaki iki parayı alıp, son olarak açılan boşluğa koyun. Yazılar ve turalar kendi aralarında toplanmış olacaktır. Bu iş için bol bol ekzersiz yapmalısınız. (Şekil: 26)



(Şekil: 26)

YAZI MI TURA MI

Bir madeni para, yazı tarafı yukarıya gelmek üzere sağ elin avucuna konur. sağ el parayı sol elin arkasına kapatır. Tabii, bu

sırada para döner ve tura tarafı üste gelir Ama bu işi bir daha tekrarladığınız zaman, yine yazı tarafı üste gelecektir. Gerçekten, başlangıçta ister yazı tarafı üstte olsun, ister tura, paranın dilediğiniz yanını üste getirebilirsiniz.

Bu işin inceliğini öğretelim şimdi. Elinizi normal olarak döndürdüğünüz takdirde, para da elle birlikte dönecektir. Ama parayı hafifçe silkeleyip elinizi süratle döndürürseniz, yalnız el dönmüş olacaktır. Hafif silkelemeyi seyircilerin görmesi imkânsızdır, çünkü bu işi elinizi döndürmeğe başlarken yapacaksınız. Bir deneyin bakın, çok çabuk öğreneceksiniz.

DÜĞÜMDEKİ PARA

Bir mendil bir halat gibi bükülür. Ortasına bir düğüm atılır ve tutması için birine verilir. Sihirbaz bir parayı kaybeder; mendil çözüldüğü zaman para düğümün içinden çıkar.

Metod: Para iki tanedir, biri sağ elin parmakları arasında saklanır. Mendil halat gibi bükülürken, ortası boş bir çeşit tüp meydana gelecektir. Sihirbazın elinden bıraktığı para bu tüpün içinden kayar ve mendilin ortasına, yani düğümün atıldığı kısma gelir.

MENDİLDEN KAYBOLAN PARA

Bir mendilin ortasına madeni bir para konur; mendil sallanır, para kaybolur.

Sihirbaz, bir elini mendilin altında ve ortasında tutar. Bu elin baş ve işaret parmaklarının çevresinde lâstik bir bağ vardır. Para bu lâstik bağa doğru itilirken, baş parmak ve işaret parma-

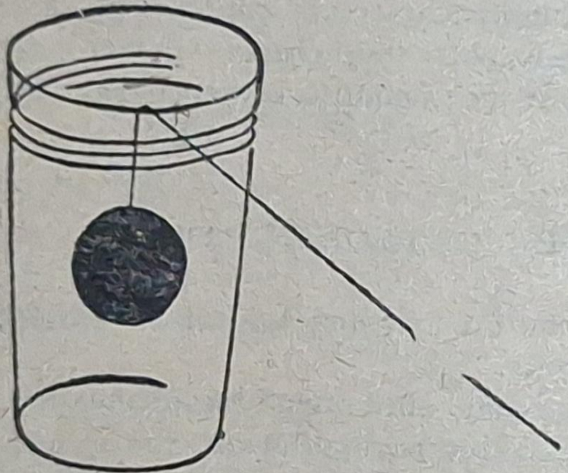
(Şekil: 27)

ğı açılarak mendilin bu bağın içine girmesine bir çeşit cep meydana getirecek şekilde- imkân hazırlanır. Bu iş başarıldı mı, mendil sallanır, ama paradan eser kalmamıştır tabii. (Şekil: 27)

KONUŞAN PARA

Bir bardağın içine madeni bir para atılır; ışıklar karartılır, para bardak içinde sıçrayarak "konuşmağa" başlar. Bir sıçrayış "evet", iki sıçrayış "hayır" demektir. Para bazı sorulara cevaplar verdikten sonra birdenbire bardaktan dışarı fırlar. O zaman herşey incelenebilir.

Metod: Plâstik band yardımıyla, paraya ince bir siyah iplik bağlayın. İpliğin ucunu masanın altında bulundurun, ipliği çektiğiniz zaman para sıçrar. Sonunda, ipliği hızla çekin; para bardaktan fırlayacak ve iplikten kurtulacaktır. (Şekil: 28)



(Şekıl; 28)

KUTU VE PARA

Silindir şeklindeki bir kutuya madeni bir para konur. Paranın orada olduğunu göstermek amacıyla kutu sallanır, ama kutu açılınca paranın kaybolduğu görülür.

Kutunun çapı paranın çapına eşittir, yalnız biraz derin olmalıdır. Karton veya tenekeden yapılabilir. Kutunun içi -tercihan siyaha- boyanır, aynı renkte bir kâğıt parçası paranın bir tarafına yapıştırılır.Paranın öbür tarafı seyircilere gösterilir, fakat para

kutuya atılınca döndürülür, renkler aynı olduğu için kutu boşmuş gibi gözükür.

MENDİLDEKİ PARA

Şimdi size güzel bir para oyunu öğretiyoruz.

Bir mendil alınır ve içinde birşey olmadığı gösterilir. Top biçimine getirilerek, tutması için birine verilir. Birden bir mucize olur ve mendilin ortasında madeni bir para görülür.

Çok geniş kenarlı bir mendil kullanın bu oyun için Kenardaki dikişlerden birkaçını sökün, parayı saklamanız için bir cep meydana gelecektir. Mendil seyircilere gösterilirken bu kenar aşağıda tutulur. Mendil top biçiminde büzülürken para bu cepten çıkıp mendilin ortasına gelir.

DENGEDE TUTULAN PARA

Bir madeni para sihirbazın alnında dengede tutulur Görünüşte oldukça güç bir oyun, değil mi?

Oyuna başlamadan önce, bir parça balmumu veya sabun alın ve bunu alnınıza yakın bulunan bir saçın ucuna tutturun. Parayı alnınıza diklemesine yerleştirirken, balmumuna yapıştırın. Saçınız paranın dengede durmasına yardım edecektir.

DİRSEKTEKİ PARALAR

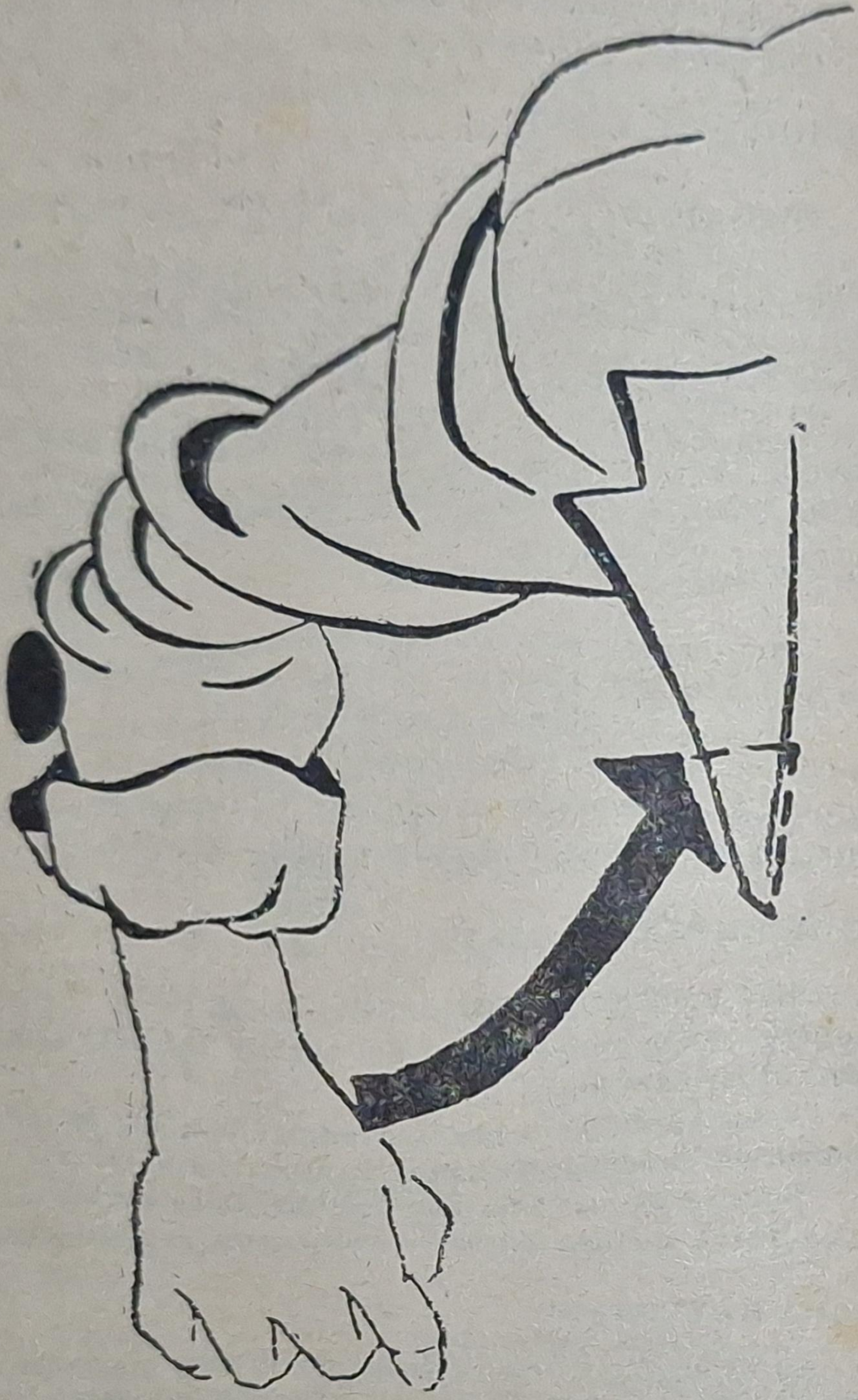
Sağ kolunuzu, dirseğinizi yatay olarak tutup, eliniz boynunuza değene kadar geriye bükün. Sol elinizle sağ dirseğinizin üzerine bir miktar para koyun.

Bunu yaptıktan sonra, sağ elinizi düz bir hareketle aşağıya indirin ve dirseğinizden düşen paraları tutmaya çalışın.

Bu iş sanıldığı kadar güç değildir. Önce bir tek parayla ekzersiz yaparak metodu öğrenin, sonra para sayısını çoğaltın.

PARA KAYBETME

Bu oyun, biraz önce anlatılanın hemen arkasından yapılmalıdır. Dirsekten düşen paraların kaç tanesini yakaladığını gösterdikten sonra sihirbaz, oyunu bir tek parayla yapmayı teklif eder. Parayı dirseğinin üzerine koyup düşerken hiçbir kuşkuya yer kalmayacak şekilde yakalar, ama elini açtığı zaman para kaybolmuştur.



(Şekil: 29)

Metod: Ceketinizin sağ kolunun arkasını kıvırın. Parayı dirseğinizin biraz aşağısına koyun. Para buradan ceketin veya kazağın kıvrık koluna düşecektir. Kolunuzu aşağıya -çok hızlı olmamak şartıyla- indirin. (Şekil: 29)

YOLCULUĞA ÇIKAN PARA

Sihirbaz seyircilerden bir para ister, onu sol ayağının altına koyar. Ayağını kaldırır, para kaybolmuştur. Sihirbazın *sağ* ayağı altından çıkar.

Bu oyunu otururken yapmak gerektir. İki tane para kullanılır. Bunlardan biri gizlice sağ dizin arkasına yerleştirilir. Sihirbaz parayı göstermeden, sağ ayağını hafifçe kaldırıp geriye çekebilir. Birinci parayı aldığı zaman, onu sol ayağının altına koyuyormuş gibi yapar, fakat pantolonunun kıvrımı içine atar- kimse bunun farkına varmaz. O zaman para sol ayaktan sağ ayağa yolculuk etmiş olur ve sonucu göstermek için her iki ayak ta kaldırılabilir.

BEŞ TANE PARA

Beş tane madeni para alın ve seyircilerden şunu yapmalarını isteyin: Bu paraları o şekilde yerleştirsinler ki, her bir para diğerlerine temas etsin.

Gerçekten güç bir bilmecedir bu, ancak birkaç kişi başarabilir. Metod şudur: Paraların birini masanın üstüne koyun, iki tanesini de bu paranın üstüne yanyana gelecek biçimde yerleştirin kalan diğer iki taneyi de, birinci paranın üzerine bir çeşit çadır, ya da tersine dönmüş bir V harfi teşkil edecek şekilde koyun. Bunlar diğer iki tanenin üzerine binecek, tepeleri birbirine dokunacak ve böylece paraların herbiri diğerleriyle temasta olacaktır.

BARDAKTAKİ PARA

Bu oyunda aşağıya doğru darlaşan, kadeh biçiminde bir bardak kullanmak gereklidir. Bu bardağın içine madeni bir para atılır, sözgelimi bir lira. Arkasından da yine madeni bir ikibuçuk lira atılır. Yani son olarak atılan para değerinden daha büyük olmalıdır. Yukarda söylediğimiz cinsten bir bardak, yahut tercihan kadeh kullanıldığı takdirdedir ki bir liralık iki buçuk liralığın bir santim kadar altında kalır. Yapılacak iş gayet basit olup, barda-

ğın bir kenarından içeri doğru üflemektir; üflemenin etki ve kuvvetiyle üstteki para hareket ederek dikey duruma geçer ve alttaki para da bardağın veya kadehin diğer tarafından dışarı çıkar.

ŞAŞIRTMACA

Masanın üzerine aralarında belli bir açıklık olan iki madeni para konur; bir üçüncü para da bunların arasına ve hemen hemen ortaya gelecek şekilde yerleştirilir. Sihirbaz seyircilerin, arası en çok açık olan iki paranın hangileri olduğunu tahmin etmelerini ister.

Seyirciler ortadaki paraya bakacaklar veya sağ uçla ortayı, ya da sol uçla ortayı göstereceklerdir. Sihirbaz bütün cevapların yanlış olduğunu ve iki uçtaki, daha doğrusu *iki taraftaki paraların* arasındaki açıklığın hepsinden çok olduğunu söyler.

KAYBOLAN PARA

Bu oyunu yaparken sihirbazın sağ elini ileri uzatması ve herkesin içinde para olduğunu kabul etmesi, daha doğrusu paraların şıkırtısını duyması için onu sallaması gerektir

Sihirbaz, paranın kapalı olan eli içinden ceketinin koluna kaçmasını önlemek için, birinin sağ bileğini tutmasını ister. Ama sağ el açıldığında, paranın uçup gitmiş olduğu hayretle görülür.

Aslında paralar sağ elde değil, sol eldedir. Sihirbaz sağ yumruğunu sallarken, sol eliyle sağ bileğini gevşek olarak tutar, paralar sol avucu ile sağ elin içinde bulunduğunu sanırlar.

Sol elin sağ bileği tutmasına sebep olarak, sihirbaz şunu söyler: "Sağ bileğimi tutun tıpkı benim tuttuğum gibi, sonra bakarsınız paralar ceketimin koluna uçuverir de.."

Karşısındaki sağ bileğini tutunca, sihirbaz fırsattan istifade sol elini çeker, sağ elini açarak boş olduğunu gösterir.

PARA VE BARDAK

Sihirbaz masanın üstüne madeni bir para kor ve üzerinden tersine çevrilmiş bir bardak geçirir. Para derhal kaybolur

Gereği gibi yapıldığı takdirde, oldukça iyi sonuçlar veren bir oyundur bu. Bardağın ağzına beyaz bir kâğıt yapıştırılır. Bu kâğıt masa örtüsünün rengine uyacağı için farkedilmez.

Bardak paranın üzerinden süratle geçirilince, para kâğıt tarafından gizlenir ve seyirciler paranın kaybolduğunu sanırlar.

Bu oyun, şimdi okuyacağınız oyunla birlikte yapılırsa bir anlam kazanır.

MASADAN GEÇEN PARA

Masanın üstüne bir para konur. Sihirbaz seyircilere boş bir bardak gösterir ve bunu masanın altına koyar. Sonra masada durmakta olan paranın üzerinden bir bardak geçirir. Biraz önce anlattığımız bardak bu işte kullanılabilir. Bununla birlikte başka bir para kaybetme metoduna da başvurulabilir tabii. Para birdenbire kaybolur ve masanın altındaki bardağa düştüğü duyulur. Bardak hemen masanın üstüne konur, para içindedir.

Metod: Bir parça balmumu veya sabun yardımıyla masanın altına bir para tutturulur. Bardak masanın altına, ama tam paranın bulunduğu kısma yerleştirilir.

Mesela üstündeki paranın kaybolduğu sırada sihirbaz masanın altındaki bardağı hareket ettirir, bardak paraya dokunarak onun düşmesini sağlar, seyirciler düşen paranın sesini işitirler.

PARAYI KAPMAK

Biri elini, avucu yukarıya gelecek şekilde ileriye uzatır ve avucu içine madenî bir para koyar, sözgelimi bir yirmi beşlik. Sihirbaz, elini, avucu seyircinin eli üzerine gelecek şekilde uzatır, parmakları seyircinin parmaklarını göstermektedir.

Sihirbaz, elini onunkinin üzerinden çekeceğini ve o parmaklarını kapamağa fırsat bulmadan parayı alacağını söyler.

Tabii, seyirci pek inanmaz buna; ama sihirbaz "hop" deyip, seyirci de parmaklarını kapadığı zaman, paranın sihirbaza geçmiş olduğu görülür.

Metod: Sihirbazın çok süratli hareket etmesi gerektir; ama herşey onun lehinedir; çünkü sihirbazın eli oradayken seyirci elini kapayamaz. "Hop" kelimesiyle birlikte sihirbaz elini dikey duruma getirir ve elinin kenarıyla (serçe parmağıyla) seyircinin avucuna vurur.

Bu vuruş parayı sıçratır, sihirbaz elini uzaklaştırırken kolaylıkla parayı yakalar ve onu da götürür.

Bütün bunlar çok çabuk olmuştur, seyirci şaşkınlıktan bakakalır.

BAŞKA BİR ELÇABUKLUĞU

Bu da mükemmel bir para kaybetme metodudur; bir parça hüner ister.

Para başparmakla ikinci parmak arasında tutulur. El bir silkelenir, para kaybolmuştur! El süratle kapatılır, para yine gelmiştir

Parayı ikinci parmağın ikinci boğumu üzerine koyun ve başparmağın ucuyla sıkıştırın. Parmaklarınızı bükün - yalnız, paranın görülebilmesi için işaret parmağı bükülmeyip düz tutulmalı.

Parayı kaybetmek için, işaret parmağını başparmağınızın ucu üstüne koyun, bastırın ve başparmağınızı çekin. Sonra parmaklarınızı uzatarak avucunuzu gösterin. Para parmaklar arasında saklıdır ve elin arkasından görülebilir (Şekil: 30)

Bu marifet çok çabuk yapılmalı. Hareketin tersi parayı geri getirir.

(Şekil: 30)

PARA TÜP VE KÂĞIT

Sihirbaz masanın üzerine küçük bir kâğıt parçası koyar. Bu kâğıdın üstünde, sol eliyle ufki olarak madeni bir para tutar. Sağ elinde ucu parayı gösteren bir kâğıt tüp vardır, tüpün diğer ucu da ağzına dayalıdır.

Yerdeki kâğıt birdenbire havalanır ve paraya yapışarak orada birkaç saniye kalır.

Seyirciler, aynı şeyi denemek istediklerinde, kâğıdı havalandırmak için tüpün içindeki havayı içeri çekerler- ama para kâğı-

dın kalkmasını önler. Metod oldukça basittir: kâğıdı havalandırmak için *tüpten dışarıya üflemek* yeter.

KÂĞIT VE PARA

Sihirbaz madeni bir para ve küçük bir kâğıt parçası gösterir. Parayla kâğıdı aynı anda elinden bırakacağını ve kâğıdın para kadar hızlı düşeceğini söyler.

Pek çok kimse bunun imkânsız olduğunu düşünür; ama aslında çok kolay yapılabilir. Kâğıdı paranın üstüne koyun ve parayı düz durumda düşürün. Kâğıt parayla birlikte düşecektir.

Bununla birlikte, kâğıdın paradan daha küçük olması gerekmektedir.

TARİHİN TAHMİN EDİLMESİ

Bu, oldukça eğlenceli bir oyundur. Masaya bir madeni para konur, sihirbaz seyircilerden birinin, paranın üzerine bir kâğıt parçası koymasını ister. Sihirbaz parayı görmez, ama kâğıdın içinden tarihi okuyacağı için, paranın tarihli kısmının yukarıya gelmesini söyler.

Kâğıdı paranın üstünden kaldırmayacak, fakat paranın tarihini bilecektir.

Metod: Bir kalem alın, kâğıda bastırarak para üzerinde gezdirmeğe başlayın. Para, olduğu gibi kâğıda çıkacağı için tarihi bilmek mesele olmaktan çıkar.

YAZILAR YUKARI!

Bir yirmibeşlik havaya atılır. Sihirbazın eline her düşüşünde, yazı tarafı üste gelir.

Metod: Bir on kuruşluğun bir yanına birparça balmumu veya sabun tutturun, Sonra bu on kuruşluğu gizlice yirmibeşliğin tura tarafına yapıştırın. Parayı havaya fırlatarak döndürün, bu on kuruşluğu kimse göremez. Para ele düşünce, genel olarak yazı tarafı üste gelir. Bunun tersi olduğu takdirde sihirbaz elini açarken çabucak parayı çevirebilir.

Üstüste 10-15 defa yazı getirdikten sonra sihirbaz, on kuruşluğu gizlice çıkarır ve incelemeleri için parayı -yani yirmibeşliği seyircilere verir.

MENDİLDEN GEÇEN PARA

Bir mendilin ortasına madeni bir para konur, paranın mendilde olduğunu herkes görür. Biri mendili kapalı avucu içinde tutar. sadece para yumruğun yukarsında kalır. Bunun üzerine bir mendil daha atılır ve bu mendil kaldırıldığında alttaki mendilin boş olduğu, paranın diğerinde olduğu görülür.

Metod: Para mendilin altına konurken, elde saklanır, onun yerine telden bir halka konur. Dışardan görülen şekil, bu halkanın şeklidir.

İkinci mendil diğerinin üzerine yerleştirilirken, para bunun altındadır. Bundan sonra sihirbaz ince teli mendilin içinden tutar, bir ucunu çeker ve böylece alttaki mendilin içinden teli çıkarır. Üstteki mendili kaldırır, parayı gösterir, teli mendille birlikte alır. Kullanılan tel çok ince olduğundan, mendilde çok küçük bir delik kalır ve kimse bunu farketmez.

BİLEKTEKİ PARA

Sihirbaz elini, avucu yukarıya gelecek şekilde tutar, bileği üstüne bir madeni para koyar. Dokunmadan parayı tersine çevireceğini söyler.

Bu, parmakların şaklatılmasıyla yapılır. Biraz ekzersiz yapılırsa sonuç her zaman başarılı olur. Mümkün mertebe küçük bir para, sözgelimi beş veya on kuruşluk kullanmanızı salık veririz, çünkü küçük paranın döndürülmesi daha kolay olur.

MANTAR OYUNLARI

ZIPLAYAN MANTAR

BU, oldukça şaşırtıcı, güzel bir oyundur.

Bu oyunda amaç, büyükçe bir mantarı, diklemesine yerde veya masa üzerinde duracak şekilde düşürmektir. Herkes bu işi başarmağı dener, ama her defasında elden bırakılan mantar ucu üzerine düşer, bir açı yaparak zıplar ve devrilir.

Bununla birlikte, sihirbaz, mantarı yarım metre yükseklikten bile olsa düşürüp, bir ucu üzerinde diklemesine durdurabilir.

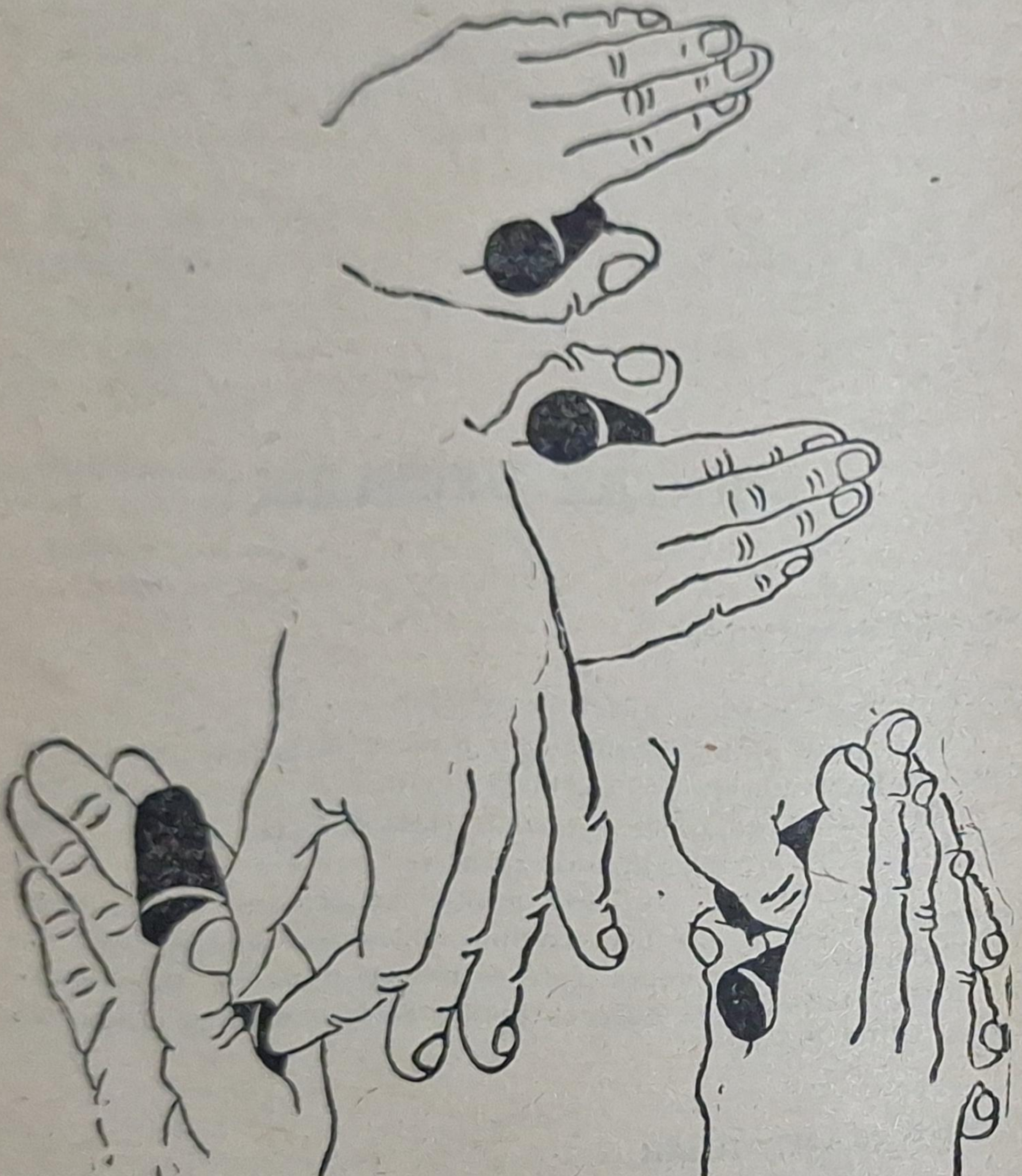
Bütün mesele, mantarı gereken biçimde tutmaktır. Eğer mantar, yan yüzü üstüne düşecek şekilde elden bırakılırsa, zıplar ve diklemesine durur,

YÜZEN MANTARLAR

Bu oyunda amaç, beş altı mantarı bir kâse suda diklemesine yüzdürmektir. Mantarlar normal olarak yatay durumda yüzdükleri için, onları diklemesine yüzdürmek imkânsız bir iş gibi görünür.

Ama sihirbaz bu işi çok kolay bir şekilde başarır.

Mantarları suyun içine, birbirlerine değecek ve bir daire meydana getirecek şekilde, aynı zamanda diklemesine koyun. Mantarlar, yan yüzleri ıslanınca birbirlerine yapışacak ve böylece dik durumda yüzeceklerdir.



(Şekil: 31)

İKİ MANTAR

Bu da oldukça iyi bir oyundur. Bu oyunda iki mantar kullanılır ve bunlar birinci resimde görüldüğü gibi, herbiri bir başparmağın dibine gelecek şekilde yerleştirilir. Sonra parmaklar ve başparmaklar mantarların uçlarını tutar. Eller birbirinden ayrılırken seyirciler mantarların takılacağını tahmin ederlerse de, bu tahmin leri boşa çıkar ve mantarlar kolaylıkla ayrılır. (Şekil: 31)

Bu işi denemeğe kalkanlar, mutlaka başarısızlığa uğrayacaklar, yani mantarlar birbirine takılacaktır.

Sihirbaz bu işi şöyle halleder: Avuçlarını yere çevirir ve sağ elinin işaret parmağını sol eldeki mantarın üstüne koyar. Sağ elinin başparmağı, sol eldeki mantarın dibine gelir. Sol elin başparmağı sağ elin avucuna uzanır ve sağ eldeki mantarın dibini bastırırken, sol elinin işaret parmağı kıvrılır ve sağ eldeki mantarın üst ucunu bastırır.

Bu pozisyonda (resimde görülmektedir) herkes mantarların birbirine takıldığı, yani kilitlendiği ve ellerin ayrılmasına imkân olmadığı kanısına kapılacaktır. Ama aslında durum hiç te böyle değildir, mantarlar da, eller de kolayca birbirinden ayrılabilir. Yalnız büyük mantar kullanmak gerektir.

ZAR VE DOMİNO OYUNLARI

TOPLAMI SÖYLÜYORUM

SEYİRCİLERDEN birine, sizin arkanız dönükken, bir çift zarı masanın üzerine atmasını söyleyin. Zarların meydana getirdiği toplamı hesaplasın. Sonra zarlardan birini alsın, ters çevirsin, zarın dibindeki sayıyı eklesin. Bunu yaptıktan sonra, tek zazı atsın ve üst yüzündeki sayıyı da buna eklesin.

Siz, masada durmakta olan zarlara bakıp, seyircinin bulduğu toplamı saniyede söyleyebilirsiniz!

Metod: Zarların üstündeki noktaları sayıp toplama yedi ekleyin. Büyük toplamı elde edersiniz. Nedeni ise çok basit: Bir zarın karşıt yüzlerindeki noktaların toplamı daima yediyi verir. Seyirci zarın birini masada bırakmıştı. Ama diğer zarı alıp ta, bu zarın hem üstündeki, hem de altındaki noktaları toplama eklediği zaman, toplama yedi sayı eklemiş oluyordu. Zarı tekrar atınca, yeni bir sayı ortaya çıkmıştı, siz de birinci zarla birlikte bu zarın sayılarını görmüş oldunuz.

ONALTI DOMİNO

Masanın üstüne onaltı domino sıralayın. Arkanız dönükken, seyircilerden biri istediği dominoları, sıranın sağından soluna

doğru olmak şartıyla nakletsin. Dominolar birer birer nakledilmeli, ayrıca oniki taneden fazla da nakledilmemeli.

Siz tekrar döndüğünüzde, hemen dominolardan birini, sayılar üste gelecek şekilde çevirirsiniz, dominodaki noktalar kaç tane taşın yer değiştirdiğini size söyleyecektir!

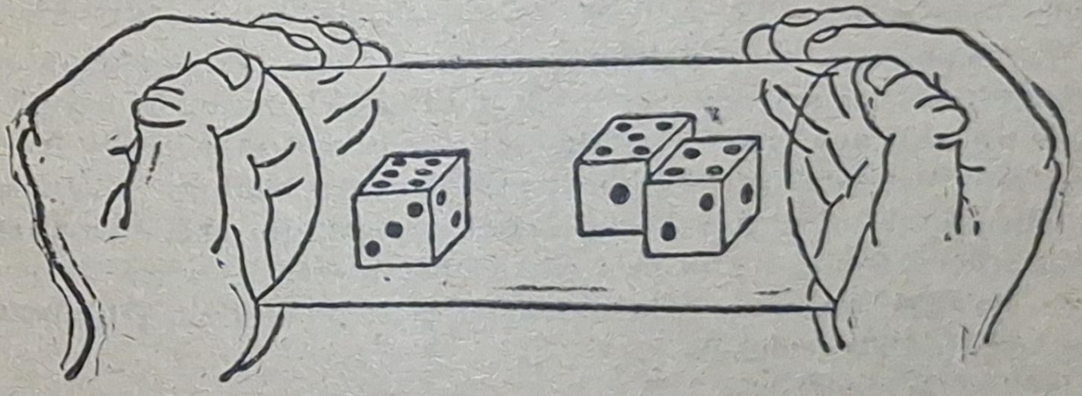
Metod: Dominoları soldan sağa doğru, noktaların toplamı sırayla 12,11, 10, 9, v.b. edecek şekilde sıfıra kadar (yani iki tarafı da boş taşa kadar) sıralayın. Sıranın sağındaki üç domino tek sayılıdır.

Eğer sırada hiçbir değişiklik yapılmamışsa, siz de sağdan dördüncü dominoyu çevirirseniz, bu size sıfırı (yani iki tarafı da boş dominoyu) gösterecektir. Bir domino nakledilmişse, sağdan dördüncü domino 1, iki domino değiştirilmişse 2 v.b. olacaktır. Siz, sıranın sağından dördüncü dominoyu çevirin, yeter.

ÜÇ ZARIN TOPLAMI

Bir limonata bardağının içine üç zar koyun, bardağı avuçlarınız arasında tutarak, açık olan ağzını elinizle kapatın. Oturmakta olan bir seyirciye yaklaşın, zarların karışması için bardağı iyice sallayın, sonra bu seyirciye, bardağın altından bakarak zarların alt yüzlerindeki noktaları saymasını söyleyin. Siz zarların altını görmediğiniz halde, seyircinin önce toplamı söyleyebilirsiniz. (Şekil: 32)

Metod: Zarların *üst* yüzlerini toplayın, bulduğunuz toplamı 21 den çıkarın. Alt yüzlerin toplamını elde edeceksiniz.



(Şekil: 32)

EL OYUNLARI

UZAYAN PARMAK

Sihirbaz sağ elinin işaret parmağını uzatır, bu parmak birdenbire normal uzunluğunun iki misli olur. Sonra tekrar normal boya döner.

Parmak, önce sol elin birinci ve üçüncü parmaklarının eklemleri üstüne konur, sol elin ikinci parmağı sağ işaret parmağının eklemi üzerine gelir.

Sonra sağ elin işaret parmağının ucu, sol elin işaret parmağının eklemi üstüne gelecek şekilde döndürülür, bu durumda her iki işaret parmağı aynı yönü gösterir. Aynı anda, sol elin ikinci parmağı sağ elin işaret parmağının tırnağına doğru bükülür. Böylece sol elin işaret parmağı sağ elin işaret parmağının uzantısıymış gibi görünür. Bu işlem sırasında eller daimi olarak hareket etmeli ve sonunda parmaklar eski durumuna getirilmelidir. Oldukça şaşırtıcı bir illüzyondur bu.

ONBİR PARMAK

Bu bir oyundan çok, bir şaka niteliğindedir, ama yine de pek çok kimseyi yanıltır, şaşırtır. Sihirbaz, parmaklarını sayar ve

onbir parmağı bulunduğunu söyler.

Sağ elinin işaret parmağını sayma işinde kullanarak, sol elinin parmaklarına sırayla dokunur ve "bir, iki, üç, dört, beş" diye sayar.

Sonra sol elinin işaret parmağıyla sağ elinin parmaklarını sayar: "Altı, yedi, sekiz, dokuz, on."

"Tuhaf" der sihirbaz, "ben onbir tane zannetmiştim. Tekrar deneyelim bakalım."

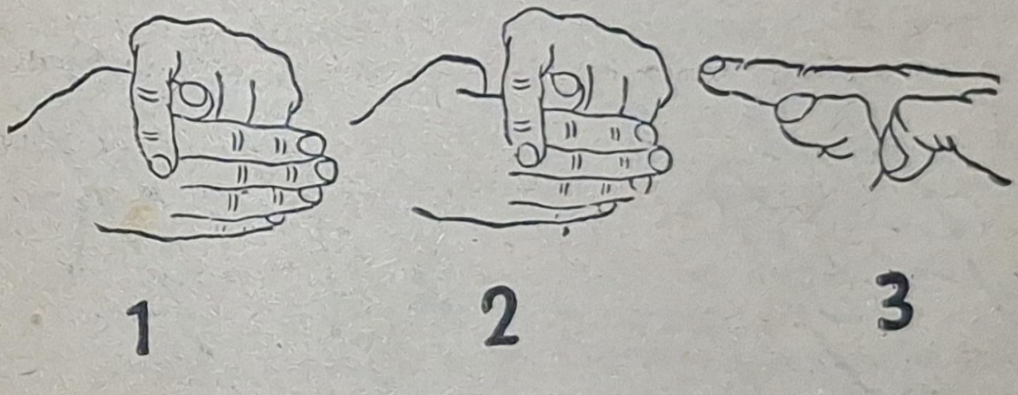
Sağ elinin parmaklarından geriye doğru saymağa başlar." On, dokuz, sekiz, yedi, altı." Sonra durur, sol elini gösterir ve der ki: "Beş daha eder onbir!"

Bu oyun nekadar çabuk yapılırsa, okadar etkili olur.

YER DEĞİŞTİREN BAŞPARMAK

Bu oyunun değişik şekilleri vardır, ama anlatacağımız metod en etkili olanıdır. Bu oyunda sağ elin başparmağı eli terketmektedir.

Eller (Şekil: 33) Resim 1 de gösterildiği gibi tutulur. Sonra başparmak şekilde görüldüğü gibi "uçurulur" ve kısa bir süre sonra yerine takılır.



(Şekil: 33)

İşin içyüzü Resim 3 ten anlaşılabilir. Sağ elin başparmağı içeri bükülür, sol elin başparmağı ise onun uzantısı hissini verecek şekilde düzenlenir. Resim ellerin üstten görülüşünü göstermektedir. Sol elin başparmağıyla ikinci parmağı "eklem"in önüne konur konmaz illüzyon tamamlanmış olacaktır. Sağ elin başparmağı sanki uzamış gibi olur. (Bak: Resim 1) Sağ elin diğer kısmı, illüzyona yardım etmek için yukarı aşağı hareket etmelidir. Nihayet

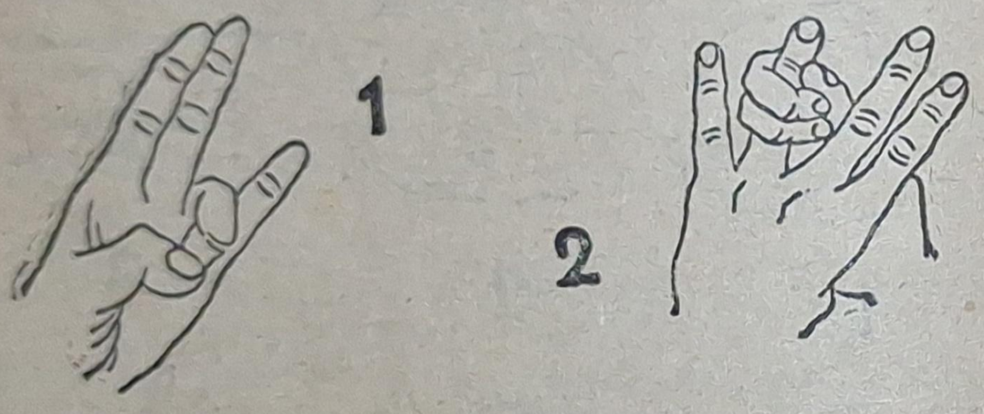
başparmak "tekrar yerine takılır". Sol elin parmakları çabucak başparmakların önüne gelir ve bu geçici kamuflaj sırasında sağ elin başparmağı uzatılır, sol el sağ elden ayrılır, böylece başparmağın tamamı gösterilir.

Sağ elin başparmağı oyunun başında uzatılabilir, başparmaklar gerekli durumu alırken sol elin parmakları bu işlemi seyircinin görmesini engeller.

ÇIKARILABİLEN PARMAK

Buna benzer bir oyun da sol elin üçüncü parmağıyla yapılabilir. (Şekil 34) Parmak Resim 1 deki gibi, kıvrılıp sol elin başparmağıyla tutulur. Sağ elin üçüncü parmağı gösterilen pozisyonu alır, sağ elin ilk iki parmağı öne kıvrılır, Resim 2 de görülen durum meydana gelmiş olur.

Sağ el hareket eder ve sanki sol elin üçüncü parmağını büküyormuş gibi yapar. Sonra beraberinde parmağı da alarak ayrılır, parmak çok kısa bir süre sonra tekrar yerine konur. Bu sırada sağ el süratle döndürülmeli ve parmağın normal haline getirilişi seyircilerden gizlenmelidir.

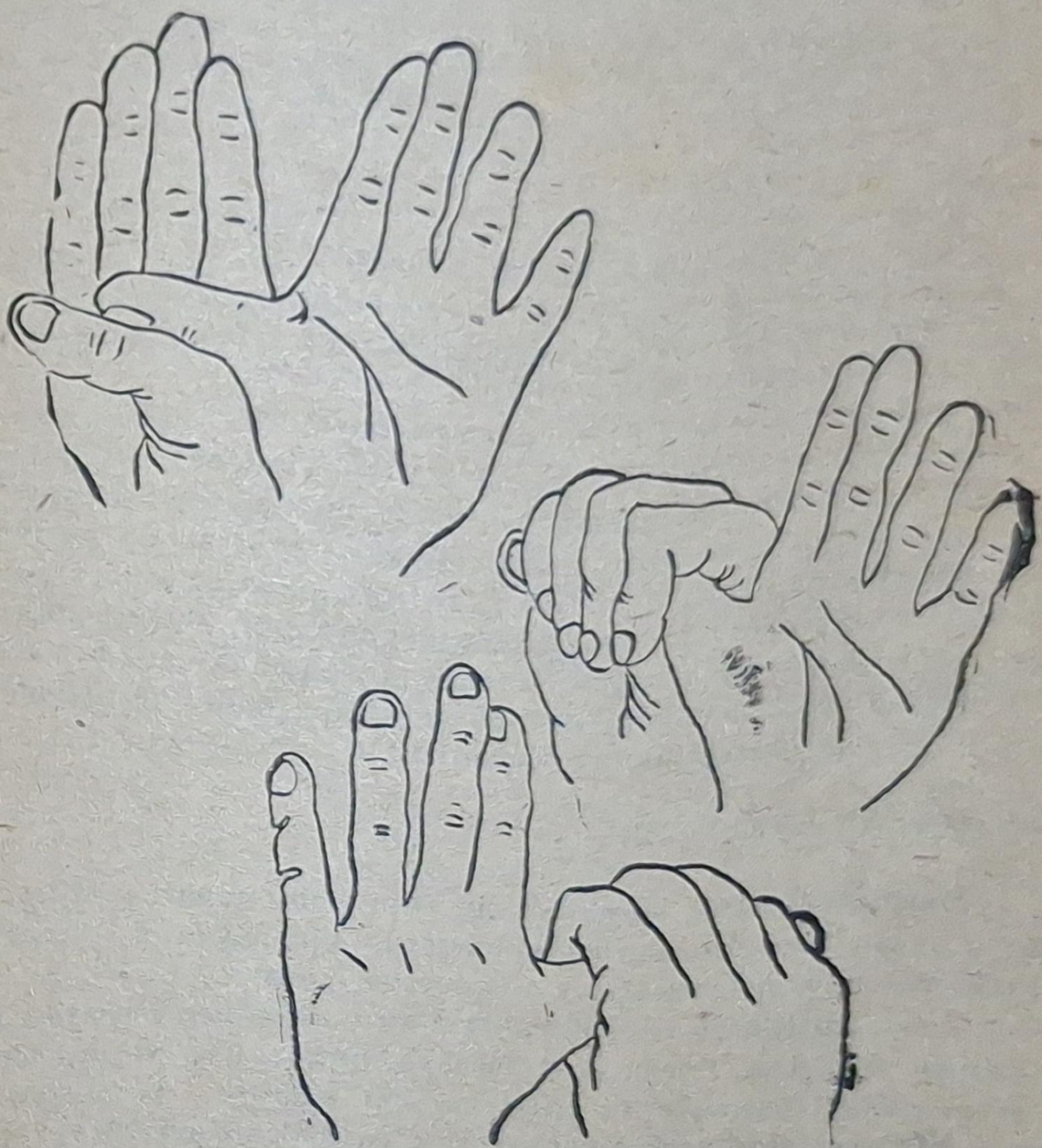


(Şekil: 34)

Her iki oyunda da, oyunu yapacak olan kişiye daha uygun olan el kullanılabilir. Genellikle sağ elin başparmağı, veya sol elin üçüncü parmağı "yerinden çıkarılır" sa da, daha kolay oluyorsa, sol elin başparmağı veya sağ elin üçüncü parmağı da kullanılabilir.

BAŞPARMAĞIN UZAMASI

Bu, "Yer Değiştiren Başparmağın" daha değişik bir biçimidir. Bu oyunda sihirbaz başparmağını, normal boyunun iki misline uzatır.



(Şekil: 35)

Sağ elin paşparmağı avuca kıvrılır ve elin arkası seyirciye döndürülür. Sol başparmak uzatılır, bu elin sırtı da seyirciye çevrilir.

Sağ elin parmakları sol başparmağı gizlerler. Sol elin başparmağı sağ elin parmaklarıyla başparmağı arasına sokulur, fakat sağ başparmağın ucu, sağ elin serçe parmağının yanısıra bir çıkıntı yapar. Herkes bunu sol başparmağın ucu sanır.

Sağ el yavaş yavaş sağa doğru çekilir, böylece seyircilere sanki sol elin başparmağı normal boyunun iki misline uzatılıyormuş hissi verilir. Sonra sağ el tekrar sola gider ve başparmak normal durumunu almış olarak gösterilir. (Şekil 35)

KEMİKSİZ ELLER

Bu da illüzyona dayanan bir oyundur. Avuçlar birleştirilir, parmaklar uzatılarak, geriye ve ileriye bükülür. Birdenbire herbir elin, hemen hemen bileğe değecek kadar geriye büküldüğü görülür.

Bu, elleri sağdan sola döndürmek suretiyle yapılır. Sağ elin sırtı, sol eli saklayarak öne çıkarken, sol elin parmakları hafifçe bükülür, sağ elin parmakları da bunların üzerine kıvrılır. Her iki başparmak yanyanayken, sanki sol elin parmakları geriye bükülmüş gibi bir durum hasıl olur. Bu işlem süratle ters olarak tekrarlanır, bu sefer sağ elin parmakları bükülür, sol elin parmakları bunların üzerine kıvrılır. Numaradan parmakları geriye doğru büküyormuş gibi birkaç hareket yaptıktan sonra bu işleme geçerseniz sonuç oldukça ilginç olacaktır.

ACIMAYAN EKLEMLER

Eklemler üzerine vurulursa, insanın canı yanar, bilirsiniz. Ama herne hikmetse sihirbaz eklemlerini bir masanın kenarına hızla vurur da, ne eline birşey olur, ne de masaya.

Tabii, bu işin de bir püf noktası var. Eklemler masaya hiç değmez. Sihirbaz, eklemleriyle masaya birkaç kez vurur, sonra bir el çabukluğu yapar ve elleri hareket ederken parmaklarını açar, böylece tahtaya eklemlerin yerine parmak uçları vurur. Sonra el yine eski durumuna getirilir, yani parmaklar bükülür.

MENDİL OYUNLARI

X DENGEDE DURAN MENDİL

Bir mendil diyagonal olarak (yani köşelerinden) katlanır ve uzun bir silindir biçiminde bükülür. Sonra işaret parmağının ucunda diklemesine dengelenir. Sallanır ama düşmez.

Bu işi başarmak için, katlanan mendilin içine yumuşak bir tel gizlemek yeter. Mendil bu telle birlikte bükülür ve o zaman parmak ucunda dengede tutulması imkân dahiline girer. Oyundan hemen sonra mendil cebe konulmalı ve tel cepte bırakılarak, seyircinin muayene etmesi için çıkarılmalıdır.

ÇİFT DÜĞÜM

İpek bir mendilin bir köşesini sol elle tutun. Avucunuz yukarıya gelecek şekilde, sağ elinizi mendilin orta kısmının altına getirin. Sonra sağ elinizin sırtı yukarıya gelecek şekilde sola doğru çevirin. Bunu yaparken, üçüncü parmağını bu ilmeğin içine, alttan sokun. Sağ elinizi çekin.

Sağ elinizi mendilin altına götürün ve aynı şekilde bir ilmek daha yapın. Bu ilmeği birincinin üzerine koyun ve iki ilmeği de sağ elinizle bastırarak üstüste tutun.

Sonra, sol eliniz mendilin sol ucunu her iki ilmekten de geçirerek birbiri üstünde iki düğüm meydana getirsin. Üstteki düğümü, alttakini çevirecek şekilde açın, yayın. Sonra mendilin sol ucunu tutun ve mendili sarkıtın. Seyirciler mendilin ortasında büyük ve tek bir düğüm göreceklerdir. Mendili birdenbire sallayın, ortaya iki düğüm çıkacaktır. (Şeki: 36)

(Şekil: 36)

GİZLİ DÜĞÜM

Bir mendil (keten veya ipek olabilir) sağ elle bir köşesinden tutulur. Seyircinin dikkati gevşek olarak sarkmakta olan köşeye çekilir. Gevşek köşe birden tutulan köşenin hizasına çıkarılır, sağ el hızla silkelenir, üst köşe yine elde tutulmaktadır. Bu hareket birkaç kez tekrarlanır, birdenbire sarkık duran uçta bir düğüm belirir.

Metod: Aslında, sağ el tarafından tutulmakta olan köşede önceden hazırlanmış bir düğüm vardır, fakat bu düğümü parmaklar gizlemektedir. Kaldırma ve silkeleme hareketi bir kaç kez tekrarlandıktan sonra, sağ el köşeleri değiştirir, sarkık köşeyi tutar ve düğümlü köşeyi serbest bırakır. Seyirciler illüzyona kapılacakları için, bu düğüm birdenbire nasıl meydana geldi diye hayrette kalırlar.

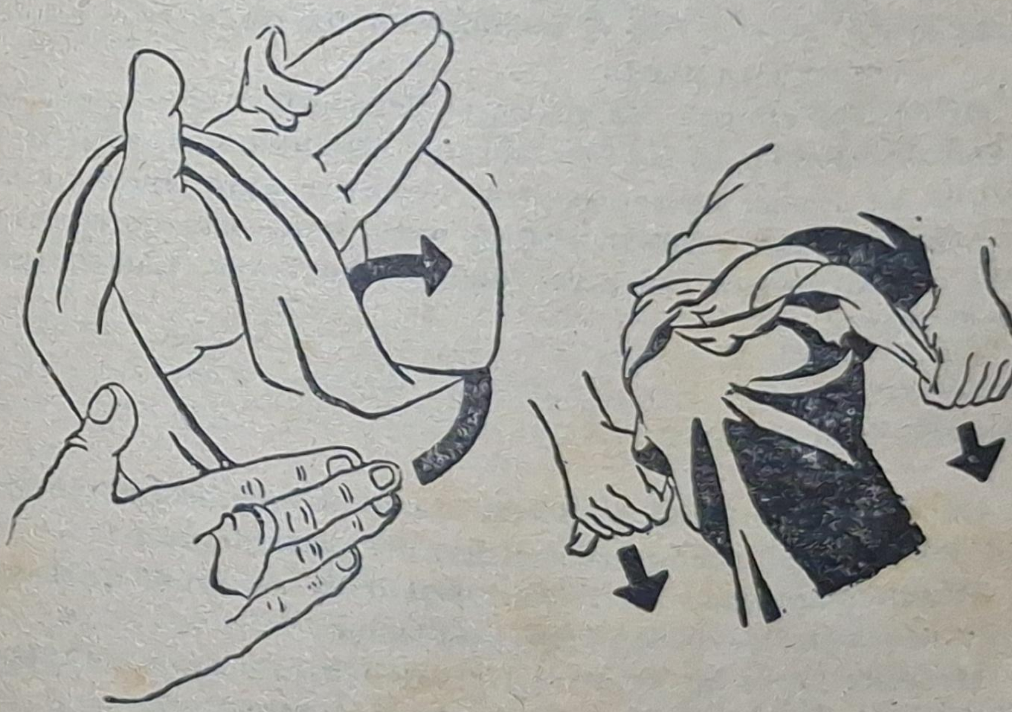
YANMAYAN MENDİL

Bir mendilin bir mum alevinden geçirilmesinden ibaret olan bu oyun, oldukça hayret verici bir hiledir. Mendil silindir şeklinde bükülür ve hiç durdurmaksızın, mum alevinden ağır ağır geçirilir. Bununa birikte, eğer mendil daha önceden borakslı suya batırılırsa, sonuç daha garantili olur, mendil yanmaz duruma gelir Yalnız kullanmadan önce mendili kurutmalıdır. Alt kenarı alevden geçirilirken, mendil üst köşelerinden tutulabilir.

KAYBOLAN DÜĞÜM

Bu, mendil oyunları içinde en aldatıcı olanıdır. Bir mendile düğüm atılır, fakat mendilin uçları çekilince düğüm kaybolur.

Düğümü çözmek için kullanılan metod hiç te güç değildir. Mendili diyagonal olarak (yani çaprazlama) karşılıklı köşelerinden tutun. Sağ el mendilin sağ ucunu vücuttan uzaklaştırır ve sol bilek üstüne getirir. Sağ uç, meydana gelmiş olan ilmeğin içine dış taraftan (ilmeğin vücuda uzak olan kısmından) sokulur. Sonra, uçlar çekilince düğüm kaybolur. (Şekil: 37)



(Şekil: 37)

Bu oyunu yapmak basitse de, öğrenmek okadar kolay değildir. Başarıncaya kadar denemeniz gerekir. El alışkanlığı kazanılınca, artık sizin icin bir mesele olmaktan çıkar.

UÇAN DÜĞÜM

Bir mendilin ortasına gevşek bir düğüm atılır. Sol el mendilin üst ucunu tutar, sağ yumruk düğümün üzerinden aşağıya doğru iki-üç kez geçirilir. Son harekette, el düğümü mendilin içinden çekip çıkarır. Bu işi denemeğe kalkan seyirciler, düğümü çözmek yerine daha da sıkarlar.

Bu işte de zekice bir hile vardır. Sağ el mendilin üzerinden son defa geçerken, yumruk düğümü hiç tutmaz. Bunun yerine, sağ elin parmaklarından biri el aşağıya inerken düğüme çengel gibi takılır. Böylece düğüm çözülüp "uçurulmuş" olur.

Bu iş için ipek mendil kullanın ve düğümü fazla sıkı atmayın.

SİHİRLİ MENDİLLER

Ayrı ayrı iki mendil getirilir. Bu mendiller havada silkelenir ve birbirine bağlı olarak aşağıya inerler. Sol el üst mendili tutar, alttaki mendil sarkar. Sağ el mendillerin üzerinden şöyle bir geçer ve mendiller yine ayrılır.

Metod: Sağ elinizin baş ve işaret parmaklarının ucunda lâstik bir bant bulundurun. Mendilleri havada silkelerken, lâstiği her iki mendilin bir ucunun üzerine geçirin, mendiller aşağı inerken birbirine bağlanmış gibi gözükür. Sağ el mendillerin üzerinden geçtiği sırada alttaki mendili çeker ve "düğüm" kaybolur. Lâstik gizlice yere düşürülür.

MENDİLDEKİ KİBRİT

Bir mendilin ortasına bir kibrit konur. Kibrit bezin içinde kırılır, fakat mendil açıldığı zaman, kibrit sapasağlamdır.

Mendilin kenarında bir ikinci kibrit daha saklıdır. Katlanmış olan mendilin içinde kırılan kibrit işte budur.

Mendilin başka bir kenarına bir başka kibrit saklamak suretiyle, oyun tekrarlanabilir. Yalnız saklanan kibritlerin mendilin köşelerine yakın olmamasına dikkat etmeli.

KAYBOLAN DÜĞÜM OYUNU

Bu da çok güzel bir düğüm kaybetme oyunudur.

Mendili diyagonal olarak karşılıklı köşelerinden, her iki elin ikinci ve işaret parmakları arasında tutun. Sağ el, vücuttan başlayarak, mendilin ortasını sol elin başparmağı üzerinde ilmek yapar. Sonra sağ el, mendilin sağ ucunu, sol ucun altına, dış taraftan, yani vücuda doğru iter.

Mendilin ortası, yukarıya doğru kaldırılmış dize sıkıca bastırılır, eller mendilin uçlarını aşağıya doğru çeker. Bunun bir sonucu olarak, mendilin orta kısmı, diz üstünde sıkışarak bir düğüm halini alır; ama burada tamamiyle dizin baskısı hâkimdir. Uçlar birdenbire aşağıya doğru çekilince, sıkı görünen "düğüm" bir anda kaybolur.

İPNOTİZE EDİLEN MENDİL

Sihirbaz cebinden katlanmış -ütülü, düzgün- bir mendil çıkarır. Bunu masa üzerine yayar, ortasından tutarak yavaşça yukarıya doğru kaldırır. Mendili diklemesine durduttuğu sırada elini çeker, okus pokus der, mendil öylece kalır.

Herkesin aklına gelen ilk şey, mendilin altında birşeyin bulunduğudur; fakat sihirbaz mendili kaldırır, açar ve içinde birşey olmadığını gösterir.

Aslında, mendili bu şekilde durdutmak için hiçbir şeye gerek yoktur. Mendil kendiliğinden dik durur, kırışıklar ona destek olurlar.

UÇAN MENDİL

Sihirbaz ipek bir mendil alır ve onu elleri arasında gerer. Mendil birden bire sihirbazın ellerinden kurtulur ve ok gibi havaya fırlar. Sağa doğru gider, bir süre uçtuktan sonra sağ el mendili yakalar.

Mendil, diyagonal olarak karşılıklı köşelerinden tutulur.

Sol el mendili çok kuvvetli olarak çeker, birden kimsenin farkına varamıyacağı bir hareketle onu bırakır. Sağ el aniden ucu gevşetir ve mendil havada uçmağa bağlar. Sağ el onu izler ve sol elin tuttuğu köşeden yakalar.

Bu işte ustalık gereklidir; el bir kez alıştı mı, oyun çok kolay icra edilir ve mendil istenilen yönde uçurulur, Mendilin ufki ola-

rak tutulması ve iki elin de aynı anda gevşetilmesi gerektir. Bu oyunu denemek isteyenler, başarı ihtimalinin oldukça küçük olduğunu anlayacaklardır.

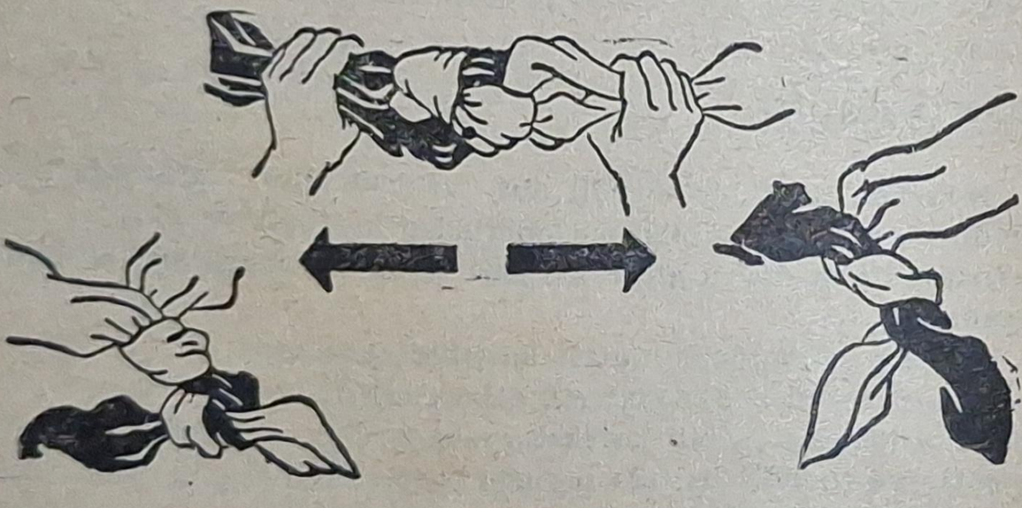
ÇÖZÜLEN DÜĞÜM

İki ipek mendilin kendi kendilerine çözülmesi için değişik metodlar vardır; şimdi anlatacağımız en yeni, en etkili ve kesin olanıdır.

İki mendilin iki köşesi, çift düğüm teşkil edecek şekilde bağlanır. Biri kuvvetle çekmek suretiyle düğümü sıkıştırabilir. Ama mendiller havada silkelenince, düğümlerin birdenbire kaybolduğu görülür. (Şekil: 38)

Süratle yapılmış olan birinci düğüm, aslında mendilin bükülmesinden başka birşey değildir. Çift düğüm görünüşünü andıran ikinci düğüm ise, basit ve tek bir düğümdür. Bu tek düğüm, mendilleri bir arada tutmaz, ama bükülmeden dolayı mendiller bir tek kalır, hattâ kuvvetle çekilerek sıkılabilir. ancak, çözülmemesi için mendilleri tutmak gerektir. Mendillerin bükülmüş olması tek düğümün durumunu sağlamlaştırır ve neticede sıkı görünüşlü bir düğüm meydana gelir.

Mendiller havaya fırlatılıp silkelenince, hemen birbirinden ayrılır.



(Şekil: 38)

BİRDENBİRE ÇIKAN DÜĞÜM

Sihirbaz ipek bir mendil alır ve bunu sol elin başparmağı üzerine yayar, mendilin ucu başparmakla avuç arasından aşağı sarkar. Sihirbaz mendilin serbest ucunu alır ve yukarı kaldırarak başparmağının altına getirir, sonra serbest ucu aşağı kıvırır ve ilmek yaparak, sol elin baş ve işaret parmaklarının arasında tutar.

Sağ eliyle mendilin alt ucunu tutarak, gözleri kapalı olduğu halde bunu ilmeğin içinden aniden geçireceğini söyler. Süratli bir hareketle, dediği gibi yapar ve böylece mendilde bir düğüm meydana gelir.

Aslında, mendilin ucu ilmekten geçirilmez. Sol başparmağın ucu etrafında süratle döndürülür ve geriye doğru çekilir. Sol el mendili hiç gevşetmemelidir. Birdenbire sol başparmak üzerinde bir düğüm meydana gelir.

Bu oyunu öğrenmesi de, yapması da oldukça kolaydır.

BİR EL ÇABUKLUĞU

Sihirbaz bir mendil alır ve bunu sol bileğinin etrafına sarar. Sağ bileğini üste koyar, seyircilerden birine mendilin uçlarını onun çevresine sarmasını ve bir düğüm yapmasını söyler. Sıkı sıkı bağlanmış gibi görünürse de, arkasını dönünce sihirbaz bu bağdan kurtulmasını bilir.

Mendilin uçları sol bilek üzerine sarılırken sağ uç önde olmalıdır. Sağ bilek, parmaklar sol dirseği gösterecek şekilde konur, sonra uçlar sağ bilek üzerine sarılır ve bağlanır.

Herşey normaldir, eller tıpkı 8 sayısını andıran sağlam bir sargı içinde durmaktadır.

Sinirbaz, bağdan kurtulmak için, sağ elini sağa, sol elini de sola hareket ettirilir, amaç parmakları bir araya getirmektir. Böylece mendil çözülür ve eller çok kısa bir zamanda serbest kalır.

İPTEKİ MENDİL

Bilekler bir parça iple bağlanır, bileklerin arasında biraz mesafe, daha doğrusu biraz ip kalır.

Sihirbaz, bir ilmek meydana getirecek şekilde - iki diyagonal köşesi birbirine bağlı - bağlanmış bir mendil gösterir.

Bir an arkasını dönerek, mendili bileklerinin arasında kalan ipe geçirir.

Metod: Mendili elinize geçirin ve sol elin etrafında ipin yaptığı ilmeğin *altından* çekin.. Mendil bilekler arasındaki ipin üzerine düşecektir. Bütün bu işlem birkaç saniyeden fazla sürmez

SIVI OYUNLARI

SUYA ÇEVRİLEN MÜREKKEP

Kısmen mürekkep doldurulmuş bir bardak gösterilir. Sihirbaz bir iskambil kartını mürekkebe batırır, çıkarır, kartın alt yarısı mürekkeplenmiştir. Sonra bardağı bir peçete veya büyük bir mendille örter. Örtüyü kaldırdığı zaman, mürekkep kaybolmuş, yerine su gelmiştir.

Metod: Bardağın içinde, siyah ipekliden yapılma silindir şeklinde bir astar vardır. Ucunda küçük bir düğme bulunan bir parça siyah iplik silindire iliştirilmiştir. Düğme, bardağın ağzından dışarı sarkmaktadır. Sihirbaz mendili kaldırırken, bezin içinden düğmeyi tutar ve böylece astarı çekip alır. Mendil buruşturulup bir kenara bırakılabilir.

Kartın mürekkeplenmesine gelince: bu iş için, bir tarafının alt kısmı önceden siyahlatılmış iki -taraflı bir kart kullanılır. "Mürekkebe" batırılırken kart döndürülür ve diğer yüzü gösterilir.

İKİ KADEH

Takriben üçte biri su veya başka bir sıvıyla doldurulmuş küçük bir kâdeh alın. İkinci bir kâseyi başaşağı çevirerek birincinin üstüne koyun.

Marifet, üstteki kadehe elle dokunmadan alt kadehteki sıvıyı üst kadehe aktarmaktır. Meseleyi biraz daha güç kılmak için, üstteki kadehin, sıvı içine dökülünceye kadar masa üstüne veya yere konmaması, konmayacağı belirtilir.

İmkânsız bir iş gibi görünürse de, öyle değildir.

Başınızı, üstteki kadenin ayağını dişleriniz arasına alabilecek şekilde iyice arkaya eğin, bu durumda kadeh dik olarak dişlerinizin arasında duracaktır. Alttaki kadehi alın ve içindekini ağzınızda tutmakta olduğunuz kadehe dökün .

Oyunda çok fazla miktarda sıvı kullanmayın.

DENGELENEN BARDAK

Kısmen suyla doldurulmuş bir bardak alın, bu bardağı yatayla dikey arası bir durumda dengeye getirmeğe çalışın. İmkânsız mı diyorsunuz? Hileyi bilmezseniz tabii ki imkânsız olur.

Masa örtüsünün altına, bir kibrit çöpü yerleştirin. Bardağın dibini bu çöpün üzerine dayamak suretiyle, hayret verici bir denge kurabilirsiniz.

Gizli kibritin oyundan sonra oradan alınması iyi olur. Bunun için en iyi usül, masa örtüsüne "kazara" bir kaç damla su dökmek ve suyun içeri sızmasını önlemek amacıyla masa örtüsünün altına bir peçete koymaktır. Peçeteyi yerleştirirken kibriti alırsınız. Diğer bir usul de, kibritle bir iplik bağlamaktır. İpliği çekerseniz, kibrit gelir.

KAYBOLAN SU

Bu da oldukça ilginç bir oyundur. Bir bardak su, kimsenin içmemesi için kâğıt şeritlerle örtülür. Işıklar söndürülür, sihirbazın elleri tutulur. Işıklar tekrar yakıldığında, su kaybolmuştur.

Sihirbazın iç ceket cebinde su veya şurup içmeğe mahsus kamış vardır. Ağzıyla bu kamışı alır ve suyu içer. Sonra tekrar kamışı cebine atar ve ışıkların yakılmasını söyler.

ÇEŞME OLAN KALEM

Seyircilerden bir kalem istenir, sağ elin içinde sıkılır. Kalemin tepesinden su akmağa başlar.

Sihirbazın elinde, yan tarafında küçük bir deliği olan içi boş bir lâstik top vardır. Bu top ilkin sıkılır ve suya batırılarak doldurulur. Kalem ucu yukarıya gelecek şekide tutulunca, toptaki delikte yukarıya gelir. Top sıkılınca su fışkırır

Elleri ve kalemi mendille kurulama bahanesiyle top kaybedilir. Ya da top, ceketin altına uzanan bir lâstiğe bağlanır, serbest bırakılınca çabucak gözden kaybolur.

BARDAK VE ŞAPKA

Sihirbaz bir fötr şapka ister. Şapkayı masaya koyar ve yanına bir madeni para bırakır. Şapkayı paranın üstüne koyar, üzerinden elini geçirir, fakat şapkayı kaldırdığı zaman para hâlâ oradadır.

Şapkayı paranın üstüne kor, tekrar elini geçirir. Şapkayı hafifçe kaldırır, para yine oradadır. Yeniden şapkayı kapatır, sağ elini geçirir. Bu sefer şapka kaldırılınca, bir bardak su ortaya çıkaı

Su dolu bardak, daha önceden sihirbazın iskemlesine, sağ dizinin hemen yanına yerleştirilmiştir. Para masanın üstüne konur, şapkayla örtülür. Sol el üzerinden geçirilir. Sonra yine sol el şapkayı kaldırır, (üstünden tutarak). Sol el şapkayı masanın kenarına getirir. Aynı zamanda, kucakta durmakta olan sağ el, bardağı, sol elin tepesinden tutmakta olduğu şapkaya doğru kaldırır.

Sihirbaz dikkati başka yana çekmek için ileri eğilir, hayretle paraya bakar ve "Allah Allah! Hâlâ orda!" der. Şapkanın geri çekilmesi tamamiyle tabii bir harekettir. eller ustalıkla kullanıldığı takdirde kimse şüphelenmez. Sol el bardağı ve şapkayı tekrar paranın üstüne kor. Şapka ikinci kez kaldırılırken bardak ta kaldırılır. Şapka ve bardak tekrar yerine konur, sağ el şapkayı kaldırır ve bardağı meydana çıkarır.

ODA İÇİ OYUNLARI

NİŞANCILIK

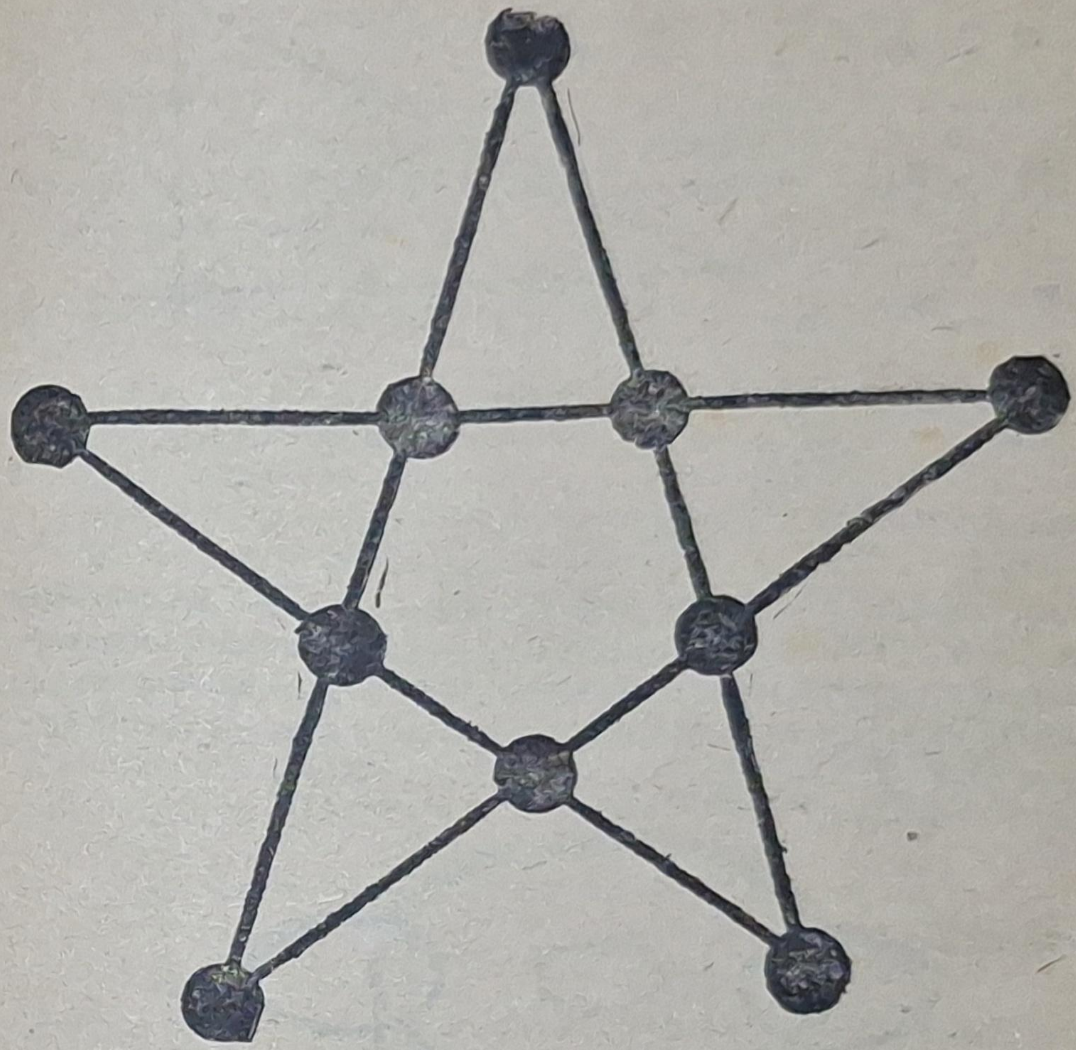
Çok kolaymış gibi görünen, fakat oldukça güç bir oyun.

Bir masanın tam ortasına bir mantar, ya da bir düğme veya para koyunuz. Masadan üç-dört adım geriye çekiliniz.

Şimdi, çabuk adımlarla masaya doğru yürüyün, son adımda tek gözünüzü kapatıp, sağ kolunuzu uzatarak işaret parmağınızla masa üzerindeki mantar veya düğmenin tam üzerine basınız. Basabildiniz mi? Şimdi arkadaşlarınızdan da aynı şeyi yapmalarını isteyiniz.

BEŞ TANE DÖRT ON EDER

Arkadaşlarınıza on tane düğme veya para veriniz. Kendilerinden, bu paraları beş tane düz çizgi üzerine o şekilde sıralamalarını isteyin ki, her çizgi üzerinde beş tane para bulunabilsin. İlk bakışta imkânsızmış gibi görünür. Fakat şekilde gösterildiği şekilde bu işi başarmak mümkündür. *(Şekil: 39)*



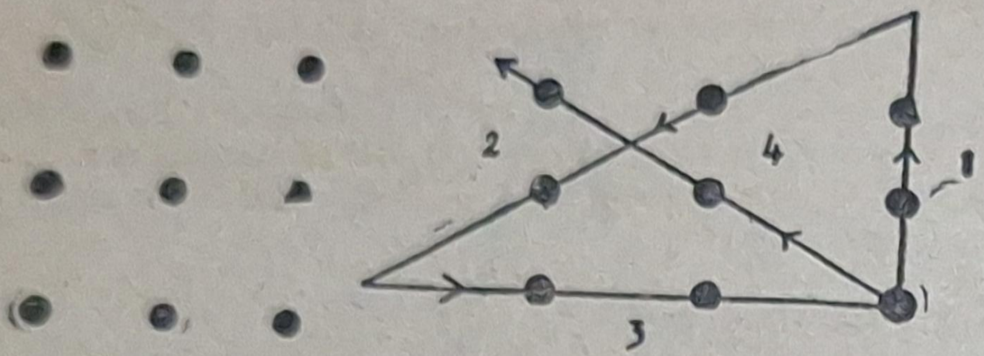
(Şekil: 39)

DOKUZ NOKTA

Misafirlerinizden, şekil 40'da görüldüğü biçimde dokuz noktayı bir kâğıt üzerine çizmelerini söyleyiniz.

Sonra da kendilerinden, kalemi kâğıt üzerinden kaldırmaksızın dört düz çizgi çizerek, bu dokuz noktanın herbiri üzerinden birer kere geçmelerini isteyiniz.

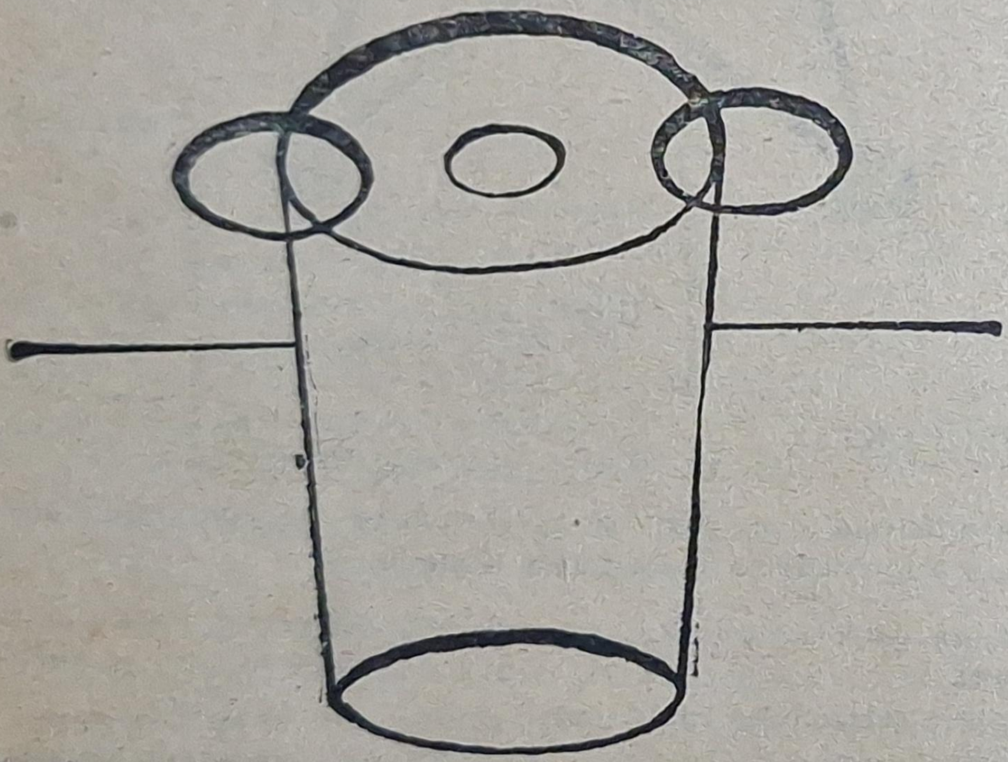
Çizgiler Şekil (40) daki sıraya göre çizilirse, problem çözülmüş olur.



(Şekil: 40)

PARA KAÇIRMA

Bir masanın üzerine bir örtü yayınız, üzerine de iki tane bir liralıkla, bir 10 kuruş koyunuz. Yalnız paraları o şekilde yerleştiriniz ki, bir bardak ters çevrilerek iki tane liranın üzerinde durabilsin, 10 kuruş da bu liraların tam ortasına yerleşsin. (Şekil 41'deki gibi).



(Şekil: 41)

Şimdi yapılacak iş, ne bardağa, ne de paralardan hiç birine en ufak şekilde dokunmaksızın, bardağın altındaki 10 kuruşu, dışarı çıkarabilmektir.

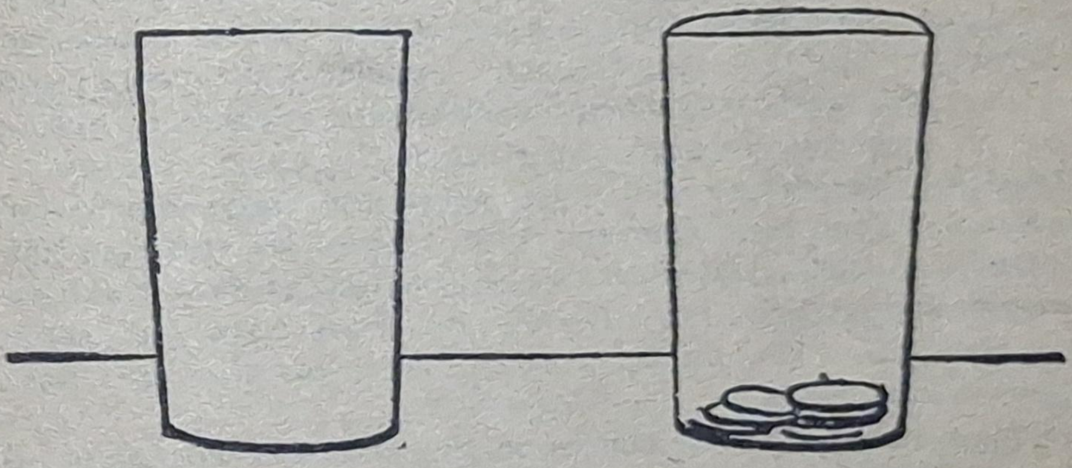
Bunu başarabilmek için de, bardağa mümkün olduğu kadar yakın bir yerden, masa örtüsünü hafif hafif tırmalamaktır. Tırmalama devam ettikçe, para bardağın altından yavaş yavaş hareket ederek dışarı kayar.

BARDAĞI TAŞIRMAYIN

Bir tepsi içerisine bir su bardağı ve bir sürahi su koyun. Bardığı tepesine kadar suyla doldurun. Sonra 10 - 15 tane 25 veya 10 kuruşluğu ortaya koyarak, misafirlerden şunu isteyin: Suyu taşırmadan bardağın içine kaç tane para atabilirsiniz?

Misafirleriniz büyük bir ihtimalle "üç veya dört tane atılabilir diyeceklerdir. Fakat paraları diklemesine tutarak ve suya hiç parmağınızı dokundurmadan kaydırırsanız, bir tek damla bile taşırmadan 8 - 10 tane para atabilirsiniz.

Yalnız bu işi gerçekten başarabilmek için, su doldurmadan önce bardağın tamamen kuru olmasına, doldururken de üst kenarlarının hiç ıslanmamasına dikkat etmelisiniz. (Şekil: 42)



(Şekil: 42)

SONUNCUYU ALMAK YOK

İki kişi arasında oynanabilecek, basit ve zevkli bir oyun.

Bir masa üzerine 15 tane kibriti yanyana sıralayın. Oyunun kuralı şu: her oyuncu her defasında bir, iki veya üç kibrit alabilir

cektir. Bir kere de üç kibritten fazlası alınamaz. Oyunun amacı, en son kibriti almamaktır. Son kibrit kime kalırsa, o oyunu kaybetmiş sayılır. Eğer oyuna önce siz başlarsanız ve işin sırrını da bilirseniz, her defasında kazanan siz olursunuz. Şöyle ki:

İlkin siz iki kibrit alarak, yerde 13 kibrit bırakın. Sonra arkadaşınız kaç kibrit alırsa alsın, sıra tekrar size gelince, yerde dokuz kibrit kalacak sayıda kibrit alın. Mesela arkadaşınız 3 kibrit almışsa, siz 1 tane alın. Tekrar sıra size gelince, bu sefer yine ayni şekilde, yerde 5 kibrit bırakacak sayıda kibrit alın. Ondan sonra arkadaşınız kaç kibrit alırsa alsın, siz yerdeki kibritlerin sayısını bire indirebilirsiniz.

ŞAPKA YAPMAK

Büyükler arasında oynanabilecek eğlenceli bir oyun. Oyuna katılacak herkese ikişer gazete sayfası, altışar tane de toplu iğne verin. En artistik veya komik şapkayı yapanlar, oyunu kazanır.

FISSS - BOSSSS

Dinlenmek ve boş geçen bir vakti eğlence haline getirmek için oynanabilecek basit bir oyun. Oyuncular bir daire şekli meydana getirerek otururlar. Birinci oyuncu 'Bir' diyerek oyuna başlar. İkinci oyuncu 'İki' der. Üçüncü oyuncu 'üç' diyecek yerde 'fısss' der. Dördüncü oyuncunun 'dört' demesi lâzımdır. Beşinci oyuncu ise 'beş' diyecek yerde 'boss' der.

Oyun böylece devam edip gider. 6,9,12 gibi ? sayısının katları olan rakamlar için 'fısss' denmesi, 5, 10, 15 gibi beş sayısının katları olan rakamların yerine de 'bosss' denmesi gerekir. Yani sayılar şöyle sayılacaktır: bir, iki: fıss, dört, boss, fısss, yedi, sekiz, fısss, bosss, bir, fısss, on üç, ondört, boss, on altı, on yedi, fısss, on dokuz. bosss....

Oyunun daha eğlenceli olabilmesi için, sayıların çok hızlı sayılması gereklidir. Bir kere yanlışlık yapan, ya ortaya 10 kuruş gibi küçük bir para koyar veya oyundan çıkar. Toplanan para sonra hep birlikte harcanabilir.

İSKAMBİL FAI

İskambil falı, hem iyi vakit geçirmek, hem de sükse yapabilmek için bir hayli işinize yarayabilecek bir oyundur. Aşağıda fal

bakmak için bir anahtar veriyoruz. Fakat bu anahtarı kullanırken; arkadaşınızın özel hayatı hakkındaki bilgilerinizi, onun mizacını gözönüne getirerek ve hayal gücünüzü işleterek yapmalısınız falcılığınızı.

Söylemeğe bile lüzum yok ki, fal bakabilmek için, burada vereceğimiz anahtarı ezberlemeniz gerektir. Şimdi, bir deste iskambil kâğıdı alarak sekizliden küçük kâğıtları ayırınız, sadece asları bırakınız. Falına bakacağınız kimse, geride kalan kâğıtları karıştırır, keser ve size verir. Yalnız keserken, tam ortadan kesmeli ve ayrılan iki destenin her birinde de ondörder kâğıt kalması gerekir. Bu iki desteyi önüne koyar ve ikisinden birini seçmesini istersiniz. Hangi desteyi seçmişse: o desteden rastgele dört kâğıdı ayırır, bir kenara koyar. Geride kalan 10 kâğıtlık desteyi tersine çevirir, suratlar yukarı gelecek şekilde masaya yayarsınız. İşte yanyana dizilen bu 10 kâğıttan, onun falına bakarsınız.

Önce destede hangi cins kâğıtların daha fazla olduğuna bakınız. Meselâ beş kupa, iki karo, bir sinek ve iki maça varsa, asıl ağırlık ve önem kupada demektir.

Cinslerin anlamları şöyledir:

KUPA : *Aşk ve gönül hayatı. Eğer ağırlık bunlardaysa; o şahısta his ve gönül işleri ön plânda demektir.*

MAÇA : *Ev ve iş hayatı yaşayışıyla ilgili meseleler.*

SİNEK : *Şanssızlık veya aksilik ifade eder. (Ama siz bunu pek belli etmeyin).*

KARO : *Mutluluk ve şans ifade eder.*

KUPALAR

As : Evlilik işleri, önemli haberler; mutluluk, işlerin iyi gitmesi

PAPAZ : İş veya aşk hayatında sarışın bir adam önemli rol oynuyor.

KIZ : Ev ve aile hayatında sarışın bir kadın önemli bir rol oynuyor.

OĞLAN : Birisi baştan çıkarmak istiyor, niyeti kötü olabilir, ama iyi idare edilirse bu insan bir dost ta olabilir.

ONLU : Aile veya gönül işlerinde anlaşmazlık, geçimsizlik var, ama çabuk geçecek.

DOKUZLU : Hayatınıza değişiklik getirecek yeni bir insanla karşılaşacaksınız. Bu tesadüf bir gezinti veya seyahatte olabilir.

SEKİZLİ : Sabır ve müsamaha, karşılıklı sevgi ve güven getirecek.

MAÇALAR

AS : Para bakımından şans: parayla ilgili önemli bir mektup. Şans açılıyor.

PAPAZ : Kır saçlı bir adamdan iyilik göreceksiniz.

KIZ : Kızıla çalan saçlı genç bir kız, hayatınızda önemli bir rol oynamak üzere.

OĞLAN : Varlıklı genç bir adamdan iyilik göreceksiniz.

ONLU : Yüzüklere, seyahat ve ziyaretlere alâmet. İş veya ev değiştirebilirsiniz. Çabuk karar vermeyin, iyice düşünün.

DOKUZLU : Bir mücadeleden sonra, iş veya aile hayatınızdaki güçlüğü yeneceksiniz.

SEKİZLİ : Bilhassa iş hayatınızda dalkavuklara, pohpohçulara dikkat. Onların oyununa gelmemeye çalışın, başınız derde girer.

SİNEKLER

AS : Bir talihsizlik, aksilikle karşılaşabilirsiniz, ama ümitsizlik ve kötümserliğe kapılmanız için sebep yok. Gönül işlerini fazla ciddiye almayın.

PAPAZ : Özel veya iş hayatınızda esmer bir adama dikkat. Size kötülüğü dokunabilir.

KIZ : Sonbahara doğru siyah saçlı bir kadın sizi çok tesir altında bırakan bir harekette bulunabilir.

ONLU : İş veya ev değiştirmeniz muhtemel. Yakınlarınızdan biri; yardımınıza ihtiyaç duyuyor.

DOKUZLU : Eğlence ile fazla vakit geçirmemeniz gerekli. Kendinizi daha çok işe vermelisiniz. Önemli işlerinizi hafife almayın.

SEKİZLİ : Yakın bir gelecekte, müzik dolayısıyla hayatınızda bir değişiklik olabilir, bir aşk başlıyabilir.

KAROLAR

AS : Çok şanslısınız, işleriniz çok iyiye gidiyor.

PAPAZ : Yakında esmer renkli bir adamın etkisi altına gireceksiniz. Bu da sizin için faydalı olacak.

KIZ : Esmer bir kadına karşı dikkatli olun. Hayatınızda büyük huzursuzluğa sebep olabilir.

OĞLAN : İlkbakışta saf ve durgun görünen genç bir adamın büyük yardımlarını görebilirsiniz.

ONLU : Bir hastane veya doktor ziyareti gerekebilir. Lüzumsuz yere endişelere kapılmayın: her şey halledilecek.

DOKUZLU : Dedikodu veya tenkitler yüzünden canınızı sıkmayın. Doğru olduğuna inandığınız işlerinizi yapınız.

SEKİZLİ : Bütün aksilikler bitiyor, uzun sürecek bir mutluluk devri başlıyor.

İÇİNDEKİLER

KÜÇÜKLER İÇİN OYUNLAR

Sihirbaz, Zıpzıp Tavşan 5
Halka bulma, Asık surat, Hazır mısın Kurt Amca 6
Zincir oyunu, Ne dükkânı, Hangi meslek 7
Kurt ve civcivler 8

TAHMİN YÜRÜTME VE PROBLEM ÇÖZME

Neresi olduğunu tahmin edin, Hangi çiçek? 9
Heykeltraşlık, Fildişi oymacılığı, Dior modası 11
Yumurta oyunu, Düz ve çapraz 12
Kaşıklı top yarışması, Gözü kapalı patates yarışı 13
Mendil oyunu 14
Pabuç bağı, Un çuvalı, Bebeğin yatma vakti. 16
Ventrilog, Döğüş 17
Çeşitli Problemler 18-24
Kâğıt kalem oyunları, Eşlerimizi tanıyalım 25
Geçirdiğimiz hafta, Beş harf, Telgraf, Kelime oyunu ... 26
Hangisi yabancı, Ata sözleri, Karanlıkta bulun 27
Kelime bulma, Torbanın içindeki, Kibrit oyunu 28
Değişikliği bulun, Neler giymiş, Bir kelimede kaç kelime var? 29
Kim Yazmış 30

BAHÇE OYUNLARI
Büyücü cadılar 31
Kraliçe, Korkuluk, Üçken Yarış, Bire karşı üç 32
Elim sende, kovalamaca 33
Tilki ve tavşan, Avcı ve köpekleri 34
Kule yakmak 35

TOPLULUKLAR İÇİN OYUNLAR
Terlik yarışı, Yastık yarışı, Vak vak 36
Tırmıkçı kedi, Kaçan kurtulur, Meyve salatası 37
Mantar yarışı, Topluiğne ve eldiven, Mum söndürme... 38
Ona kadar say, Halka geçirme 39
Kovaya nişan alma, On tur, Tavşan kaç 40
İğne iplik yarışı, İzci 41
Top tutmaca 42
Hentbol 43
Üçlü top, Fin hentbolu 44

DENGE, KUVVET DENEMELERİ
Piramid kaldırma, Kibrit kutusuna dokunma 46
Çizgi çizme, İçten dışa dönüş 48
Paralel kalkış, Omuz güreşi 49
Parmak çekmece, Elleri baştan ayırma 50
Kol güreşi, Limbo, Atlama yarışı 51

VAKİT GEÇİRTİCİ NUMARALAR
Para yakalama, Şişeye para atma 53
Eğik içki sifonu 54
Altı dörtle 12 çıkartınız, Şerit oyunu 55
Bir sırada üç tane 56
Tilki ve köpekler 57

PARA OYUNLARI
Yazı tura, Dört seferde iki grup 59
Kibrit oyunu, Zarlı at yarışı 60
Oda golfu 61
Okuma oyunu, Değişiklik nedir 62
Kibrit kutusunda para kaybetme, Yün toptan para ... 63
Wisenheimer para oyunu, Uçup giden para, Değişen para 64
Çoğalan paralar, Tek ve çift 65
Para kutusu, Para nerede 66

Elden uzşaklaşan para, Masadaki paralar, Yazı ve tura. 67
Düğümdeki para, Mendilden kaybolan para 69
Koşuşan para, Kutu ve para 70
Dengede tutulan para, Dirsekteki paralar, Para kaybetme 71
Yolculuğa çıkan para, Beş tane para, Bardaktaki para 73
Şaşırtmaca, Kaybolan para, Para ve bardak 74
Masadan geçen para, Parayı kapmak 75
Başka bir elçabukluğu, Para, tüp ve kâğıt 76
Kâğıt ve para, Tarihin tahmin edilmesi, Yazılar yukarı 77
Mendilden geçen para, Bilekteki para 78

MANTAR OYUNLARI

Zıplayan mantar, Yüzen mantar 79
İki mantar 81

ZAR VE DOMİNO OYUNLARI

Toplamı söylüyorum, Onaltı domino 82
Üç zarın toplamı 83

EL OYUNLARI

Uzayan parmak, onbir parmak 84
Yer değiştiren baş parmak 85
Çıkarılabilen parmak 86
Başparmağın uzaması 87
Kemiksiz eller, Acımayan eklemler 88

MENDİL OYUNLARI

Dengede duran mendil, Çift düğüm 89
Gizli Düğüm 90
Yanmayan mendil, Kaybolan düğüm 91
Uçan düğüm, Sihirli mendiller, Mendildeki kibrit 92
İpnotize edilen mendil, Uçan mendil 93
Çözülen düğüm 94
İpteki mendil 95

SIVI OYUNLARI

Suya çevrilen mürekkep 97
İki kadeh, Dengelenen bardak, Kaybolan su 98
Çeşme olan kalem, Bardak ve sapka 99

ODA IÇI OYUNLARI

Nışancılık, Beş tane dört on eder 100
Dokuz nokta 101
Para kaçırma 102
Bardağı taşırmayın, Sonuncuyu almak yok, ... 103
Şapka yapmak, Fısss - Bosss İskambil falı 104

AŞK VE SALTANAT

SEVDA SEZER

Tarihi aşk romanı

Bağdat ve Tebriz saraylarında geçen heyecanlı, büyük bir aşkın hikâyesi. Tarihi bir intikamın ve çok güzel bir kadının macerası, İlhanlılar devrinin içyüzü... 350 sayfa, nefis bir cilt ve 4 renkli bir şömüz içinde...

BÜTÜN KİTAPÇILARDA

GENEL DAĞITIM :

Kemal KARATEKİN, Ankara cad. No. 51, Sirkeci - İstanbul

FİYATI 5 LİRA